家用电脑与游戏机

Computer & Game

1999-12

铁路大亨II

简体中文版

封面视点

铁路大亨 II 建造四通八达的铁路王国!

摄魂使者

天旋地转 III

七国演义 II

重返家园 方法、策略与技巧

烈火文明 多线攻略解析

最新主板附加技术

实战 Athlon-600MHz

帝盟 Savage 2000 初探

梦幻珐琅——Glaze 3D

雅马哈 744 光纤数码声卡

ISSN 1005-6793

1 2>

9 771005 679003

BETOP 北通产品
北通PC电脑手柄英雄排榜
USB和普通接口
格斗之王
电脑手柄
PROGRAM PAD
独家兵器 一触即发！
透明 非透明外壳任君选！
多彩亮丽颜色让你忘不了！
BTP-001
多彩
电脑手柄
PROGRAM PAD
月狐
电脑手柄
PROGRAM PAD
BTP-003
BTP-002
广州利昌行有限公司
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn
电话：020-81391404
传真：020-81710500
手提：13602869050
厂址：深圳宝安28区第一工业区一栋
刘生 020-81844931 手提：13902203292
大厦108房 钱生 010-65924094 手提：13801077387

电视台的经营模拟，策略游戏创新之作
您贴心的女秘书 漂亮宝贝陈晓菁 生动活泼的表情 亲切甜美的声音 伴您轻松玩游戏 经营电视梦工厂
震撼价 28元！
圣诞节前上市
TV電視夢工場
TV Dream Works
争取广告收入
买卖电视节目
招募英才培育新人
安排最佳节目表
兴建电视大楼
扩展频道收视区
自己制作拍摄节目
TV DREAM WORKS
光谱博硕电子科技（北京）有限公司 制作
电话：010-62986585
电脑时空杂志社 发行
电话：010-68557384，68557736，13901361357
邮购地址：北京市三里河路58号 电脑时空杂志社
邮政编码：100045
Email:oypp@mx.cei.gov.cn http://www.cybers.com.cn

北京新天地互动多媒体技术有限公司

《银色幻想——中文版》

- 史诗般的故事情节精彩叠起，邪不胜正永恒主题，几乎适合所有年龄层的玩家！
- 超过200个重要的事件场所，超过300个精彩的游戏场景，贯穿跨越七大世界！
- 人物角色个性分明，总数超过50个，其中五位主要人物可供玩家操纵！
- 怪物与恶魔的种类超过75种，各具特色！
- 实时战斗，招式众多，动作华丽，即点即击！在战斗表现上，甚至不输于《暗黑破坏神》！
- 主角除了基本的剑招外，还拥有魔法符咒、魔力道具以及魔系武器，而且魔法还有升级系统，不同级别的魔法效果截然不同！
- 具有全程语音（有字幕）与纯文字提示两种信息模式！

来自冒险游戏霸主Infogrames的RPG大作，《鬼屋魔影》系列的制作组担纲制作！

融动作冒险、角色扮演、魔法幻想、悬疑解谜等多种游戏成份于一身！可以同《最终幻想》系列相比美的大手笔制作！

一个称作“生命之轮”的奇异魔法世界，八个由传送之桥相互连通的小岛……

一个邪恶巫师统治着这个世界，对权力的渴望使他疯狂，神使的预言，远古的魔神……

为了恢复这个美丽世界的和平，为了驱除邪恶，为了救出心爱的妻子，你的将走遍八个小岛……

独到的操控方式，一个按键加一支鼠标，就可用多种必杀技和魔法与敌人格斗……

多个角色会与你并肩作战，他们各具专长，就看你如何灵活安排……

忠诚与背叛，铁血与柔情，如果你迷恋于《最终幻想VII》那感人的故事情节，又狂热于《暗黑破坏神》痛快淋漓的拼杀，那么这个游戏将是你的选择。

INFOGRAMES

Virgin INTERACTIVE

银色幻想

新天地互动多媒体倾力汉化，中文版现已全面上市！
完整光盘版，双CD精致包装，50元超值售价！

SunTendy
地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188

SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD

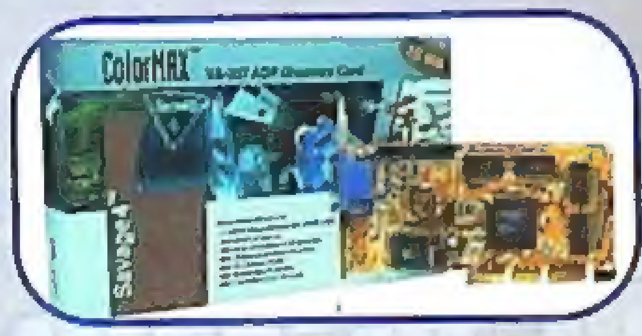
新天地首部买断式价格体系游戏巨片——

《铁路大亨II中文版》本月全面上市

它将使你的足迹遍及世界五大洲，它会领你进入两个世纪的人类铁路发展史。无论是在1804年，还是2000年，你都将有机会从一位一文不名的铁路劳工变为权势一时的百万富翁，从一名普普通通的公司雇员变为一位拥有自己铁路帝国的终极铁路大亨！

《铁路大亨 II》把你带回到人类历史上这个里程碑的时代。你将成为自己拥有铁路公司的董事长，你的职责就是要比竞争对手做得更好、更快，而且绝对要更精明。通过你的不懈努力，筑造起庞大的铁路帝国，成为一名不折不扣的铁路巨子。并且，你还将有机会一展你的理财能力，上演一次次漂亮的股票战和兼并战，实现跨国经营，把你的势力范围扩展到风云变换的全球市场！《铁路大亨 II》带给你的不仅仅是游戏时的喜悦，那种空前的成就感也许是你从其它游戏中体会不到的。

E3官方经营模拟游戏大奖



新天地再次推出大抽奖！
新天地中宇科技携手创意生活

S3野人四代 3D 图形加速卡
SP-801/804 3D PCI 声卡

买断版权，完全汉化，
新天地圣诞献礼！

完整光盘版超值价位出击：25元

《天旋地转3》

体验完全自由的空间移动感，
做出旋转、侧飞等各式精彩动作，
感受绚丽的三维画面和震撼的环境音效。
《天旋地转3》将带给你无限疯狂的全新动作射击快感！

新天地将在年底推出的第一款精品动作射击游戏
双CD完整光盘版的超高游戏品质，附带长达数万字的完全攻略。

更有机会参加抽奖，赢取罗技数位钛翼摇杆，完全体验游戏绚丽感觉

这一切将以50元的超值价格奉献给你！

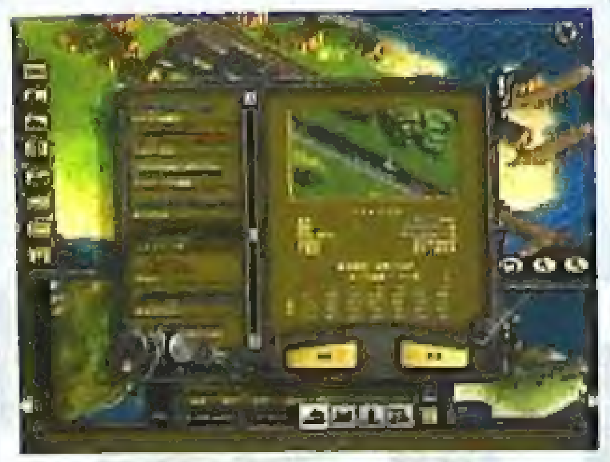
《盟军敢死队中文典藏套装》

重返半个多世纪前炮火纷飞的岁月，
为世界反法西斯战争胜利写下属于你的一笔

包括“深入敌后”“使命召唤”简体中文版2CD、《盟军敢死队》系列权威攻略2本书刊、28关作战白皮书全本及28关全彩图形攻略集 大抽奖！

限量发售价：168元

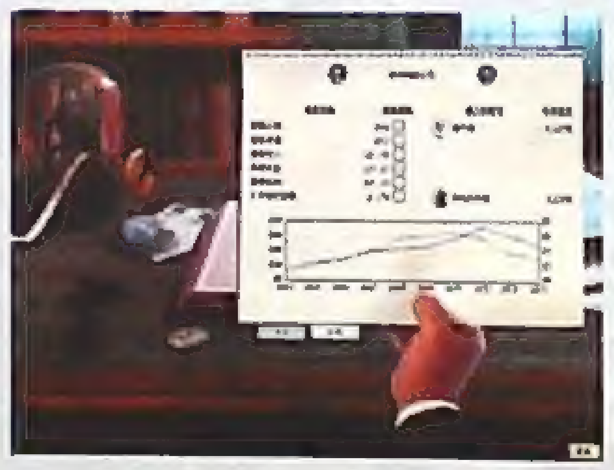
更有机会参加抽奖，赢取GVC RIVA TNT2超级显示卡，进入更为逼真的战争年代



丰富的时代背景和机车类型——从1804至2020年，你可以领略到早期蒸汽机车铁路的发展，柴油机车的力量及电力火车摩登时代的不同风采。60多种机车和34类货物供你尽情选择。

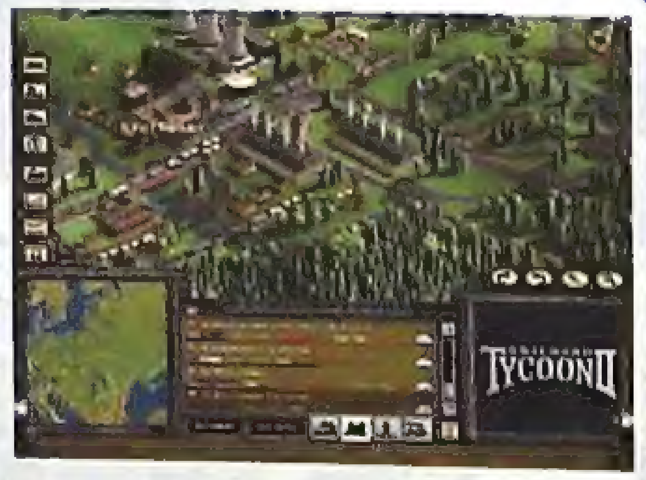
令人叫绝3D图形系统——运行于1024x768下的高精度图像，真切的地形地貌尽收眼底，所有地图都基于美国地质勘测部门发布的卫星图片。还可任意旋转地图，更好的视察所有资源。

深入的工业网络——更多类型的货物被生产出来，增进了各目的地城市之间的经济联系。



更为强大的金融市场体系——变化莫测的股票市场，完全贴近现实世界，可买空卖空，进行兼并。

更多的大亨、更多的助手——从奥托·凡·俾斯麦到威廉·威尔赖特、詹天佑，你可以随意扮演40位董事长人选中的任何一个。更有40位各具独特本领的经理助你飞黄腾达。



丰富多采的游戏模式——18个各具挑战的任务模式；还提供无经济模式，可任选世界上所有时期和资源的“沙盒”模式；更可支持乐趣无穷的局域网和Internet多人游戏。

铁路大亨II 简体中文版

经营模拟和策略游戏玩家的最终幻想！

SunTendy 新天地互动多媒体
地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188

你还在等什么？
SIERRA
乐山
青蛇赛车 Viper racing
即将上市！
感受一
浪漫的海滨大道
古朴的欧洲平原
粗犷的沙漠风光
绚丽的都市夜景
美仑美奂的超级跑车
带给你不一样的激情
无限加速、无限风光
云斯顿赛车 1999
nasar racing 99
拥有它，你就拥有了全部云斯顿赛车的最新顶尖赛事，来吧，在最准确、最真实的云斯顿赛事中疯狂地转上一把。
热卖中 ¥118
Cool!
现在就去探索古埃及的神秘和辉煌…
赠精彩攻略
PHARAOH
法老王
《凯撒大帝》三部曲原创小组 世纪末最新力作
圆梦埃及 ¥68
可能是本世纪最具
浪漫气质的模拟战略游戏
驾御尼罗河两岸，重建埃及王朝
再现惊世秘密，瑰丽文明
汉化版
针锋相对 《半条命》加强版
Half-life/Opposing force
即将上市！
基于世界公认的“年度最佳游戏”《半条命》开发的最新任务版，具有同样的感染力
继续为您带来新的武器，
新的敌人，新的任务，
让震撼、兴奋、恐惧延续下去！
热卖中 ¥68
《半条命—军团要塞》和《半条命》都可运行《针锋相对》
星际围攻 Starsiege
一场人与机器的大战、一部重装机甲的战斗历程、多达25种战车及40种致命武器，自由选择战车颜色、人员及火力配置，游戏附带因特网上对战及聊天程序（夺旗、决斗、合作等多种游戏模式）。
无论您
有否3D图形加速卡
我们的游戏画面
始终让您赏心悦目
最新推出汉化版
热卖中 ¥148
2CD，内赠全彩控制键图表及海报
玩家心声
在一个爱书人的眼里，书除了阅读外，更有收藏的价值。同样，正版游戏除了带给我兴奋和成就感外，收藏它会给我新的享受和满足感，因为游戏也是一种文化。
AUTOSOFT
奥美电子（武汉）有限公司
Tel:027-85836013 Fax:027-85836017
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
奥美电子（武汉）有限公司北京分公司
Tel:010-82612362 Fax:010-82612367
E-mail: cheung@public.bta.net.cn
奥美电子
www.aomeisoft.com

STARCRAFT
BATTLE CHEST
星际争霸—世纪·珍藏
▲ 全球唯一暴雪/BLIZZARD官方收藏版
▲ 最新1.06汉化版本的《星际争霸》加《母巢之战》(为满足不同的需求，游戏的中、英文任你选择)
▲ 直击首次公布的Diablo II、Warcraft III最新预览
▲ 双CD并赠全彩升级图表
▲ 赠印有STARCRAFT主创Mr. Bill Roper签名的海报
▲ 提供Battle net的CD-KEY和263首都在线战网号
▲ 中国国情价 一见倾心
包装“酷”游戏更“酷”
真金不怕火炼
拥有不拥有 在乎价格
更在乎从里到外的满足
暴雪四年韬光之作，绝不是单单为了满足您的收藏
WARCRAFT II Battle.net Edition
魔兽争霸II铂金版
▲ 融合和完善了即时战略经典《魔兽争霸II黑潮》及其资料片《黑暗之门》
▲ 新增互联网对战版本，并提供Battle net战网的CD-KEY，与世界高手的较量指日可待
▲ 最新启用高手对菜鸟作战模式
▲ 直击首次公布的Diablo II、Warcraft III最新预览
▲ 更多更新的内容待你——品味
▲ 中国国情价 一见倾心
CONQUER THE HIGH SEAS IN WARCRAFT MAP OF THE
BLIZZARD ENTERTAINMENT
中国首次同步发行暴雪新品
奥美衷告
您不需浪费钱去买暴雪游戏的盗版，因为暴雪的魅力最终会让您后悔以前的选择。所以真诚建议您购买暴雪正品，它将使您一步到位！
奥美电子
www.aomeisoft.com
奥美电子（武汉）有限公司
Tel:027-85836013 Fax:027-85836017
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
奥美电子（武汉）有限公司北京分公司
Tel:010-82612362 Fax:010-82612367
E-mail: cheung@public.bta.net.cn
AUTOSOFT

出版前夜

——Publish Eve

“石子！你的文章配图太少，再多找两张；Racer！来看看校样；Chance！你文字太多了，一页放不下，快想办法；兔子，稿排好喽……”我们可爱的 MM 排版员在编辑室门口大声喝呼着，就象地主在年关前找佃户收帐一样理直气壮。

“Shit！这样的嘈杂环境，让我怎么挤出精彩的卷首语啊，Awei 特别交代我，这是今年最后的卷首语，要好好想的。喂！Dan，不许用这种眼神看我……”

“赶走”了这些罗嗦的家伙(其实是我自己躲到角落里去了)，开始一人发愣。说起来要是朋友做客，寒冷的冬夜里手捧香茗、围炉夜话，大家聊到天明也没问题；可落实到笔头上，这个卷首语难写的程度实在是仅次于小时候被语文老师逼着写的日记。

今年发生的事情实在是太多，多到我懒得去回忆，就说最近吧：先是微软的小比尔被初步裁定搞垄断，闹不好要被肢解(当然是指公司，不是他本人啦)；然后就传来好消息，“神舟”试飞成功，就加入世贸组织问题和美国进行的谈判终于达成协议。哦？好象这些问题和玩家的距离远了些；聊贴近“生活”的吧：《Quake 3》和《古墓丽影Ⅳ》都开始压盘了，《创世纪Ⅸ》和《狩魔猎人Ⅲ》即将上市，最新的 GeForce256 显卡市面上已经开始卖了，内存条的价格稍微回落了些……哎呀，这都什么跟什么嘛！

言归正转，再过几天就到 2000 年了，按照天文学家的观点，这并不是新世纪的开始；不过对于你我这样的普通人而言，些许的激动总是难免。有点什么祈望、有点什么希冀呢？你问我？！

我希望优秀的作者越来越多，看杂志的读者越来越多；明年为大家办更丰富多彩的活动，奖品当然也要多多！我会和这班可爱、敬业的同仁一起为你、为你、也为你把杂志办得更精彩，让我们的“家”更温馨和睦。

哟！这些应该是默默祈祷的，我怎么都说出来了。哎！你要装做没听见啊！

外面的夜色已经很深了，编辑部里还灯火通明；再过一个月，新的“千年”(姑且这么想吧) 即将来临，在这新一期杂志的出版前夜，我的心很平静。请允许提前祝福你，我的朋友：

Happy New Year!

你忠实的 *Bear · Chance*

家用电脑与游戏机

(总第 64 期)

目　　录

卷　首

001●出版前夜　Chance

新闻报道

004●光荣再燃"三国"风云

005●《星际争霸》风靡韩国

009●来自暴雪的最新消息

上市烽火

012●

流星时空

014●幽浮:联盟

015●王权时代

017●神偷 2:金属时代

018●博德之门Ⅱ

020●王牌飞行员Ⅱ

021●时间机器/光荣与梦想

023●恋爱物语Ⅱ

佳作赏析

024●摄魂使者　Free Lancer

026●天旋地转Ⅲ　Surviver

029●铁路大亨Ⅱ　底板爱好者

032●杀气冲天　冬石

034●七国演义Ⅱ　小栗头

037●TV 电视梦工厂　小谷

攻略手记

039●家园　方法、策略与技巧　梁华栋

041●烈火文明　多线攻略解析　李波

044●泰伯利亚之日:雇佣兵的故事(下)　罗茗柯

049●模拟城市 3000 最佳市长竞选纲要(三)

052●梦幻西餐厅Ⅱ游戏技巧　执火

054●星际争霸之联机作弊篇　Zero

秘技档案

三角洲特种部队Ⅱ　夜曲　波斯王子 3D　星际围攻　NBA 职篮 2000　遥控赛车

FIFA 足球 2000　天旋地转　七国演义Ⅱ　幻影特攻队　命令与征服：泰伯利亚之日

主　　编：赵震东

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　宋润方

美术编辑：单　非

责任编辑：陈明辉

电　　话：编辑部 010－68728137

广 告 部：010－68728133

发 行 部：010－68728132

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 813 信箱(100037)

业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱：reader@fcgm.com.cn

WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn

捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)

邮购地址：北京 813 信箱(100037)

游戏是通往电脑世界的捷径

排 行 榜

058●尖端 100

060●电玩点将榜

特别企划

062●以价格推动市场

065●"杀气"背后的故事

066●玩家沙龙：正版 VS 盗版(续)　沙罗

067●正版游戏销售之我见　罗云

069●正版游戏你看过来

071●难症会诊

阶梯教室

074●最新主板附加技术　海边猎鸟人

076●硬件新技术游戏应用问答　Jacky Cat

硬件兵工厂

078●实战 AMD Athlon + 微星 MS－6167　显卡之家·李想

081●AMD Athlon 超频谈　显卡之家·李想

083●ATI 全能重拳手 All－in－Wonder 128　Windbell

087●帝盟"速霸"使用印象　K 毛毛

088●梅捷 SY－6BA+Ⅳ主板　Nowhere

089●梦幻珐琅——Glaze 3D　陈寅初

091●帝盟 ViperⅡSavage 2000 初探

093●YAMAHA744 光纤数码声卡　陈寅初

095●海外传真(99 年 12 月号)　程远

PC 工具箱

097●Windows 2000 最新测试版初体验　老饭

098●酷酷软件店　黄磊

网络港口

100●网上大搜索　李红

102●本月酷站推荐　Nowhere

文渊阁

104●夏末秋初　(上)　形像

镜花园

108●　丹

编读往来

110●杏花村　小马

实达铭泰

新世纪献礼巨片

东方快车世纪号

东方网神世纪号

双双起航

主办单位：科学普及出版社

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　阅：全国各地邮局

刊　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3295/TP

邮发代号：82－622

印　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)

邮　编：100037

定　价：6.80 元

光荣再燃“三国”风云

日前，日本游戏制作公司光荣(KOEI)正式对外宣布了著名策略类游戏“三国”系列的最新作品——《三国志Ⅶ》。光荣表示，《三国志Ⅶ》将与以往的“三国”系列截然不同，整个游戏将出现全新的设计理念。

首先，在游戏中玩家将不再只能扮演君主，而是改为可以从“君主、军师、太守、一般、在野”这五种身份中任选其一，并将选用新的方式和风格来表现人物面谱和游戏画面；在模拟为主的内政方面，引入了“亲密度”的要素，让“亲密度”高的人在一起办事会大大提高效率。

《三国志Ⅶ》中所有可供选择的角色有“三国武将”520名和“登录武将”100名共620位，玩家可选择自己喜欢的武将来扮演。值得注意的是，每个剧本中能扮演的武将都是不同的，且武将的身份不同，能实行的行动及所得的情报也不一样。以《三国志Ⅶ》中典型的游戏历程为例，由一介在野之士开始，仕官于某位君主，以成为太守或军师为目标；或身为军师辅佐君主，以平定中国为目标；或成为太守后独立；或在野扬旗成为君主后，以统一中国为目标。也就是说，玩家为自己下的定位不同，游戏中要达成的目标也随之改变。

在战斗方面，系统设定也会出现新的变化。“士气”的重要度被进一步加强，并且还引入了“视野”等几个新的设定，在使战斗更加激烈的同时更突出了策略的重要。游戏中会有步兵、骑兵、弩兵、霹雳车等多种功能不同的兵种，如何活用各兵种是战斗成败的关键因素。

《三国志Ⅶ》预计将在1999年12月首先推出日文版，其余版本的发行情况目前还不清楚。

1993至1999最畅销游戏排行榜

美国权威市场调查公司PC Data日前公布了自1993年1月至1999年9月电脑游戏销售排行榜前20名的名单。该数据虽然只是游戏在北美地区的销售统计，但作为占据电脑游戏全球最大市场份额的地区，这份排行榜依然具有相当的说服力。很多朋友不一定领略过以下所有这些游戏的风采，但作为一名喜爱电脑游戏的玩家来说，了解一下还是相当有必要的。你也可以试着猜测一下，哪些游戏可能榜上有名，或许结果会大出你的意料。

名次	游戏名称	游戏类型	发行公司	销售成绩
1	神秘岛(Myst)	冒险	Mattel Interactive	4,236,198
2	微软飞行模拟(MS Flight Simulator)	飞行模拟	Microsoft	2,781,288
3	Doom Ⅱ	第一人称射击	GT Interactive	1,553,587
4	神秘岛Ⅱ:星空断层	冒险	Mattel Interactive	1,305,595
5	垄断者游戏(Monopoly Game)	模拟经营	Hasbro Interactive	1,273,553
6	魔兽争霸Ⅱ(Warcraft Ⅱ)	即时策略	Havas Interactive	1,250,675
7	暗黑破坏神(Diablo)	角色扮演	Havas Interactive	1,176,457
8	Doom共享版(Doom Shareware)	第一人称射击	Id Software	1,154,541
9	模拟城市2000(Sim City 2000)	模拟经营	Electronic Arts	1,136,244
10	星球大战:黑暗力量	动作	LucasArts	952,033
11	毁灭公爵3D(Duke Nukem 3D)	第一人称射击	GT Interactive	946,664
12	猎鹿人(Deer Hunter)	体育休闲	GT Interactive	944,703
13	第七访客(7th Guest)	恐怖冒险	Interplay	926,948
14	星际争霸(Starcraft)	即时策略	Havas Interactive	906,128
15	MS重返街机(MS Return of Arcade)	旧游戏新版本	Microsoft	902,313
16	列高岛(Lego Island)	益智游戏	Mattel Interactive	897,005
17	命令与征服:红色警戒	即时策略	Electronic Arts	869,623
18	模拟城市经典(Sim City Classic)	模拟经营	Electronic Arts	827,355
19	芭比时尚设计师(Barbie Fashion Designer)	休闲	Mattel Interactive	825,655
20	终极Doom(Ultimate Doom Thy Flesh)	第一人称射击	GT Interactive	787,397

《永恒的任务》资料版发布

游戏制作公司989 Studios 11月初正式宣布，网络角色扮演游戏《永恒的任务》(Ever Quest)的资料版《Kunark的遗迹》(The Ruins of Kunark)将在明年3月推出。该资料版将包括新的大陆，提供超过20个新的冒险地区，包括湖泊、丛林、地窖、洞穴、地牢、古堡和地下城堡。经过改善的3D图象引擎将会给游戏带来超过原作图象构成三倍的多边形和更大的图象贴图纹理，从而构成一个画面更为真实的网络虚拟世界。

在《Kunark的遗迹》中，玩家需要寻找Kunark大陆，游戏的冒险历程由此开始。玩家在游戏中将面对新的挑战并在寻求权力和生存的旅程中得到应有的回报。玩家将看到地震等激烈的自然现象，会遇到各种NPC角色，包括灰色的巨龙、爬虫似的怪物、巨大的蝎子和食人植物等。此外，该游戏还提供了许多来往于Antonica、Faydwer和Kinark(都是游戏中新出现的大陆)之间作贸易的新的船只。

已经购买了《永恒的任务》的玩家可以直接从网上购买该资料版，不过具体售价目前还未确定，新玩家则可以购买游戏的零售版本，该版本将包括原《永恒的任务》的所有内容。

《星际争霸》风靡韩国

Blizzard日前宣布，该公司的《星际争霸》(StarCraft)及其资料片《母巢之战》(Brood War)已经在亚洲国家韩国销售过百万拷贝，而在全球范围内销售则已超过300万份，也就是说韩国一个国家就占据了该游戏市场销售份额的三分之一。如果考虑到韩国只是一个人口四千万的国家，那么以游戏业界标准来讲，一套成功的游戏应该能够在那里售出一万到一万五千套左右，如此看来，《星际争霸》确实在韩国取得了空前的成功。

Blizzard认为，《星际争霸》能在韩国取得如此的成功，一是网络游戏对战(主要指Blizzard公司的网络游戏对战服务器“战网”)的魅力，二是该游戏快节奏的风格对韩国玩家有很强的吸引力，还有可能就是老天帮忙了。反观中国市场，《星际争霸》在玩家中的实际热度并不低于韩国，可为什么正版的销售并不理想呢，这是一个值得大家认真思考的问题。

《阿圣龙的呼唤》遭“天谴”

即将由微软发行的网络角色扮演游戏《阿圣龙的呼唤》(Asheron's Call)在10月进行了一次公开的BETA版测试，该测试全部由对这个游戏感兴趣的玩家参与进行。原本这应该是《阿圣龙的呼唤》在正式推出前向玩家展示魅力的一个很好的机会，但微软和该游戏制作小组“涡轮”(Turbine)的测试报告却表明，Dereth大陆(游戏中的世界)的冒险家们遭受了来自“上天”的打击，BETA测试发生了未曾预料到的情况，一些参与测试的玩家证实了这个消息。

报告中是这样说的：几天前，一颗巨大的彗星出现在天际，并与Dereth大陆发生了冲撞，游戏中的城镇Shoushi被毁灭了，只留下了一个滚动着岩浆的大洞，而在附近的城镇Qalaba'r和Yaraq中，树木和建筑都出现了神秘的状况。在随后的日子里，令人恐怖的奇异生物(或者说幽灵)开始侵入游戏世界中一个名为Direlands的偏远小岛，然后又出现在一些更为繁华的区域，Dereth开始变得更为混乱。

这一情况恐怕是参与测试的玩家们始料不及的，究竟是游戏程序本身的问题还是游戏公司故意耍的花招，目前还很难确定。不过，《阿圣龙的呼唤》应该在11月正式推出，玩家可以试着去揭开Dereth大陆的神秘面纱。

《泰伯利亚之日》资料版延期发售

10月下旬，《命令与征服：泰伯利亚之日》资料版Firestorm被宣布推迟到2000年的早些时候发行，这应该不是制作上的问题，很有可能是因为《命令与征服：泰伯利亚之日》现在销售情况良好，厂商觉得此时推出资料版太不明智。

在Firestorm中，NOD那声名狼籍的首领KANE已经被击败，但是由这个家伙所造成的战争却还远没有结束。NOD一方一个新的、更具威力的敌人——人工智能系统CABAL出现了，它将接替KANE的位置继续与GDI进行争斗。游戏制作小组拍摄了长达30分钟的过场电影动画来描绘《泰伯利亚之日》这下一章节的故事。

Firestorm将由《泰伯利亚之日》的原班人马设计制作，尽管只是一个资

料版，但游戏中仍将出现一系列新的特性、武器和隐藏的秘密。游戏包括18个单人关卡、至少10张多人模式地图，新单位方面将出现神像、机动军工厂、机动秘密行动发生器和电子收割机等。另外，该资料版是不能独立运行的，需要《泰伯利亚之日》的光盘才能进行游戏。

天堂中的战争

由于几个月前在美国发生的校园枪击案和暴力游戏有关，近来关于游戏暴力问题的讨论很是热闹，这里指的主要是DOOM类第一人称射击游戏。不过，你可能不会相信，

居然有人在开发一个以圣经故事为主题的第一人称射击游戏，这就是由Eternal Warriors小组制作、Valu-Soft发行的《天堂中的战争》(The War in Heaven)，看来暴力真的是无处不在。

游戏中，玩家将扮演天堂中的一名天使，撒旦在这个时候被逐出天堂，玩家有两个不同的选择——"顺从的神圣"或是"堕落的力量"，在游戏的12个关卡中，玩家要在天堂和地狱之间游历一番以寻找"圣经的真理"。至于游戏中使用的武器，选择正义将会得到矛和剑，选择邪恶则将会得到看起来十分"凶险"的矛。游戏是否支持多人连线目前还不得而知，但很显然，善恶之间的对决将是再自然不过的最好的多人游戏设定了。

新闻速递

◇ Hasbro Interactive日前和Macrovision签定了一份协议，Hasbro将在自己公司随后几个要发行的游戏中使用后者提供的PC CD-ROM保护技术，其中将包括11月发行的《垄断者》(Monopoly)。在此之前，电子艺界等公司也已经和Macrovision签定了使用这种软件加密技术的协议。不过事实却是残酷的，盗版者依然有办法对加密过的游戏进行解密并盗版获利，这倒是应了中国一句古话——道高一尺，魔高一丈。

◇ 日前，游戏制作公司Totally Games和Activision达成了新的合作协议，Activision将很快代理发行前者的几部游戏新作。Totally Games是一家老牌的游戏制作公司，从事电脑游戏的开发已超过15年，其作品有著名的《钛战机》(TIE Fighter)、《纳粹的秘密武器》(Secret Weapons of the Luftwaffe)、《二战空战模拟》系列(World War Ⅱair combat simulator)等。先前代理发行这些作品的是LucasArts，事实上，该公司和LucasArts的合作关系依然存在。

◇10月下旬，游戏制作公司Valve Software宣布取消把动作游戏《半条命》(Half-Life)引入Mac平台的计划。该游戏的Mac移植计划原由一家名为Logicware的公司负责，已经进入最后阶段，但Valve Software的创建人之一认为该移植产品的品质没有达到他们的标准，并指出了一些问题，比如缺乏自动更新工具、游戏发行时不支持《团队要塞》(《半条命》的网络版本)等等。

◇ 由Eidos发行的角色扮演游戏《亡魂》(Revenant)的主设计师和制作人Rex Dickson透露，他们很有可能会进行该游戏续集的制作。他表示，制作组成员都很愿意去制作续集，但最终还要取决于玩家们的反应，如果反应如他们预期一般好的话，游戏的资料版和续集都将进行制作。

◇ NovaLogic日前证实，该公司第一人称战争游戏《过度杀戮》(Maximum Overkill)确实正在紧张的制作之中，不过不会在今年发行。《过度杀戮》首次披露是在1999年夏季，随后就一直处于半沉默状态，该游戏将依然使用DF系列的Voxel图象引擎（估计又是一个不需要硬件加速的怪东西），并允许玩家在空中或陆地运输器中进入战场，游戏中将出现不少第一人称视角的场景。

◇ 游戏制作小组Terminal Reality和新形态发行公司制作者联盟日前正式宣布游戏《展翅高飞Ⅱ》(FLY! Ⅱ)的开发计划，该游戏将会提供新的、更多的3D模型，飞行器以及游戏场景。游戏还会包括新的地形和更高解析度的图片，如同它的前作一样，《展翅高飞Ⅱ》将会提供全球飞行区域、一个全球数字海拔地形模型、真实的卫星地形等等。预计该游戏将在2000年晚些时候同时发行PC和MAC两种版本。

《霹雳小组Ⅳ》提前行动?

FGN Online日前报道，据即将推出《霹雳小组Ⅲ》(SWAT 3)的制作人Rod Fung透露，尽管《霹雳小组Ⅲ》还没有正式推出，但《霹雳小组Ⅳ》已经存在了。

据悉，在《霹雳小组Ⅳ》中应该会增加《霹雳小组Ⅲ》原先准备但实际在开发过程中并未加入的设计想法，估计游戏制作小组会改进现有引擎并加入一些更为有趣的多人游戏模式。Sierra为何在第三集还没推出的情况下就开始准备第四集?唯一理由是《霹雳小组》前二集的销售成绩非常好，Sierra肯定要让这么一支"精英"队伍长久存在下去。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer
天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net

DQⅦ发售日公布，日本游戏界年末商战一瞥

ENIX的RPG名作系列《勇者斗恶龙》的第7部作品《DRAGON QUESTⅦ伊甸园的战士》终于确定了上市日期。10月18日，ENIX的福岛康博社长召开记者招待会，正式对外公布DQⅦ于今年12月29日在日本发售，价格为6800日元，共2张CD。

从1997年3月的DQⅦ软件发布会至今，2年中不断延期发售的这款大作给玩家一种望眼欲穿的感觉。开发人堀井雄二对此深表歉意，他表示要在年末给玩家一个惊喜。不错，DQⅦ的推出确实令今年年底日本游戏商战更为热闹，然而面对DQⅦ的强力威势，其他厂商究竟能从这场年末商战中得到什么呢?

今年年末即将发售的大作软件很多，其中曾经进入日刊《FAMITSU》期待软件TOP 30的游戏共有17款，比前两年都多。日本电玩界普遍认为今年年底将是近年来游戏软件销售的高潮，不但大作数量多，而且集中在PS及DC的软件上。当然，人们仍是最看好DQⅦ，甚至有人指出应立即采取措施以防止再次出现排队抢购而阻碍交通的局面，还有人仍在不安地猜测DQⅦ是否会再次延期（结稿之日笔者得到未经证实的消息：DQⅦ将再度延期……)。

国内玩家对DQⅦ的期待相比之下不是很高，DQ系列的一贯作风是稍嫌幼稚的角色形象加上文字描绘过于复杂的情节，语言的障碍使许多玩家更加看好重视视觉表现的FF系列。而原定于11月23日在日本横滨召开的SQUARE软件发布会因故推迟到明年1月29日，理由是举办游戏完成度高且内容充实的展示会需要时间，看来暂时无法得到有关FFⅨ的详细情报了。SQUARE的武市智行社长对此表示报歉，但他强调2个月的延期是因为SQUARE有向广大玩家公布的惊人消息，他保证会有更精彩的作品展现给玩家。发布会的推迟，业界猜测是跟SQUARE的PS2软件有关，但SQUARE仍然在年末为PS推出了几部大作，包括著名的《时空之轮》超任移植版和其姐妹篇《CHRONO CROSS》，以及在PS上广受好评的《寄生前夜》的续篇。前两部作品充满了超越时空的梦幻感觉，充分体现了SQUARE的风格，其中PS版《时空之轮》插入了鸟山明的精彩动画，不应错过；而在《寄生前夜2》中，玩家会看到较之前作更加精彩的CG电影并领略成熟AYA的魅力。KONAMI在《心跳回忆》发售4年后，再次推出了全新青春偶像阳之下光，据悉《心跳2》将以5张CD的大容量登场，而阳之下光是否可以替代藤崎诗织在玩家心中的位置，我们拭目以待。续作数量多是今年年底软件特点之一，SCEI终于推出了令广大赛车迷梦寐以求的《GT赛车2》，更加丰富的赛车赛道以及更加逼真的操作感和游戏画面令这款作品的期待程度极高，据说如果玩家存有《GT赛车》中的驾照记录，《GT2》中可以免试……

世嘉的DC自发售以来，软件开发的滞后使主机销售表现平平。SEGA的年末大作也只有DC版《VR射手2 Ver. 2000. 1》，铃木裕的《莎木》再次延期至明年春天令DC玩家深受打击，而《飞龙3》等大作的迟迟不公布让人心灰意冷。好在SEGA有一批铁杆支撑者，WARP的饭野贤治便是之一，年末即将发售的《D之食卓2》将一展数年来饭野追求的独一无二的游戏性，4张GD的超大容量也许能给玩家带来新的感觉。

任天堂的GB版《口袋魔鬼金(银)》十分被业界看好，人们认为其会使GB COLOR的普及率再度提高；而关于N64及64DD，任天堂年末的举动似乎并未引起人们的重视。

（以下是年末部分大作软件销售表）

1. DQⅦ伊甸园的战士	ENIX	PS	12月29日
2. 心跳回忆2	KONAMI	PS	11月25日
3. GT赛车2	SCEI	PS	11月25日
4. 口袋魔鬼金(银)	NINTENDO	GB	11月21日
5. 寄生前夜2	SQUARE	PS	12月16日
6. 龙之传奇	SCEI	PS	12月2日
7. 超级机器人大战α	BANPRESTO	PS	12月29日
8. D之食卓2	WARP	DC	11月23日
9. 魔剑X	ATLUS	DC	11月25日
10. VR射手2Ver. 2000.1	SEGA	DC	12月2日

DC版《樱花大战3》2000年秋登场

SEGA名作《樱花大战》系列的最新作品《樱花大战3～巴黎在燃烧吗～》的制作发布会于10月18日在日本东京召开。

《樱3》的故事设定在前作情节的1年后，主人公仍是前作海军军官大神一郎，而游戏地点变东京为法国的巴黎，花组成员自然是一色的金发碧眼的西洋美女。据开发者广井王子介绍，前作中的花组成员也会作为客串角色登场，具体情况需等待今后公布。广井对《樱3》投入了极大的热情，表示要制作出令广大玩家惊喜的作品，2000年将是《樱3》之年。

由于主机由土星变为DC，游戏无论从画面到系统都有了显著的变化，动画和电脑CG互相融合的MOVIE与完全POLYGON组成的场景画面巧妙地结合起来，且无需读盘时间。在限制时间内做出不同选择的“LIPS系统”仍被保留，并通过摇杆力度模拟增加了选择内容。游戏战斗系统亦被强化，新型战斗兵器“光武F”的机动性大大提升，总部发出的紧急指令还可以通过插在游戏手柄上的记忆卡显示屏表示出来。另外通过DC的专用网络，还可以下载追加脚本，这是与《樱3》本篇完全不同的外传内容。

《樱3》预计在明年秋天推出，在此之前，SEGA亦打算推出DC再版的《樱1》和《樱2》；而前一阵曾被业界炒得火热的GB版《樱花大战》的消息也被证实，目前游戏画面已被公开，据悉开发工作进展十分顺利，GB版将于明年春天发售。另外，《樱花大战》系列的小说版及电影版也在筹划中。

最近，业界有消息称SEGA方面正在秘密研制内置DVD播放机能的新型DC，已有五六款软件正在开发中，而且可与新型DC接续的32位携带掌机亦在研制中，SEGA还准备推出无液晶显示屏的廉价记忆卡。在街机方面，SEGA即将推出超越NAOMI基板的HIKARU(暂名)，据说其开发者是目前热门歌手宇多田的忠实歌迷，基板名称因此而来。SEGA亦在开发《VR战士》系列的第4代作品，其DC版将在街机版之前推出。对于以上种种传言，SEGA表示无可奉告。然而加强DC软件开发计划确是SEGA目前的首要任务，SEGA的索尼克制作小组正努力制作DC版《梦幻之星》。SEGA独创的赛车游戏《SEGA GT》也是一款力求接近真实感觉的作品，业界有人认为这是SEGA对抗SCEI为PS2制作的《GT赛车2000》而开发的游戏，就目前开发画面来看，效果不同凡响。

“海豚”再次挑起游戏主机价格战

11月3日，日本《读卖新闻》刊登了任天堂社长山内溥的记者发布会谈话记要。山内就任天堂今后的战略做了阐述，特别是关于预定明年年底发售的任天堂下一代游戏主机“海豚”与SCEI的PS2所做的比较话题，山内是第一次提及。

“市场确实让PS2先行了一步。然而考虑到明年圣诞节商战的日程，我不认为这是非常严重的落后，最重要的是向玩家正确传达游戏的本质，像PS2那样接近40000日元的机器，不论对打工的年轻人还是对低年龄玩家都是太昂贵的。‘海豚’不会那么贵。”这是山内就记者关于较PS2滞后约9个月发售的提问所做的回答。

任天堂曾在今年5月与松下电器联合召开发布会，正式对外公开其下一代主机“海豚”将在明年底发售。“海豚”将采取全世界统一销售并使用DVD－ROM作为媒体，而关于主机价格山内当时未做任何表示。业界推测，任天堂有可能推出廉价版的“海豚”，即纯粹的不附带任何其他机能的游戏机，而“海豚”的完全版将由松下电器推出，价格也将与SCEI的PS2持平。据悉，“海豚”将在明年8月25日至27日在日本千叶幕张的NINTENDO SPACEWORLD上正式展出。

另在10月18日，NEC发布新闻，将在日本熊本县建设专门生产“海豚”部件的新工厂。这是为了配合“海豚”在2000年底发售而需要的图象LSI、高速DRAM等高性能部件的大批量生产制造的工厂。该工厂于11月开始建设，预计明年8月开始正式启动。

微软即将推出家用游戏机？

10月26日，美报纸刊登新闻，微软公司正计划推出名为“X－BOX”的家用游戏主机。据悉，该主机价格为299美元，拥有与PS2同样水准的主机机能。近来业界对此传言不断，甚至有X－BOX兼容电脑游戏的说法。对于此事，微软公司尚未有任何明确表态。

新闻提供／吴波　余燕　　编辑／AWEI

附：日本游戏主机价格史

FC	1983年7月14800日元→1993年新型FC 7800日元
SFC	1990年11月25000日元→1996年8月9800日元
N64	1996年6月25000日元→1997年3月16800日元→1998年7月14000日元
MD	1988年10月21000日元→1993年3月MD2 12800日元
SS	1994年11月44800日元→1995年6月34800日元→1996年3月新型SS 20000日元
DC	1998年11月29800日元→1999年6月19900日元
PS	1994年12月39800日元→1995年7月29800日元→1996年3月24800日元→1996年6月19800日元→1997年11月18000日元→1999年1月15000日元

来自暴雪的最新消息

奥美电子近日收到暴雪的通知，由于《暗黑破坏神Ⅱ》beta测试版还有点小问题需要解决，经最近几周的认真研究，决定以最快速度对bata测试版进行充分美化及排障后，不排除在年底前推出的可能性。

《暗黑破坏神Ⅱ》制作小组现正在夜以继日的工作，暴雪公司内定于2000年初发行完整版，并计划在1999年底开始至少让1000个玩家进行beta测试，然后将开展一个公开beta节目，测试新的battle.net服务。另外，暴雪公司重新设计了Battle.net结构并采用dient－server网络，有效防止死机并扩大了联网部分，一旦beta版测试开始，暴雪将与玩家保持更紧密的联系。

暴雪公司深刻意识到《暗黑破坏神Ⅱ》是全球玩家期待值很高的游戏，这是一种动力也是压力，因此决定不惜一切代价保持产品的高品质，并承诺不会让等待它的人失望。其实《暗黑破坏神Ⅱ》一直是暴雪公司制作表中最有信心的游戏，它远远超过《暗黑破坏神Ⅰ》，并有更多复杂的特征出现。

在国内，奥美电子为了缓解DIABLO迷的期盼之苦和收藏欲望，以及让还不熟悉DIABLO的中国玩家不至错失这部杰作，特别定在11月中旬推出50元的DIABLO“超值套餐”，内含全新盘面的DIABLO光盘及完整说明书，并附送购买《暗黑破坏神Ⅱ》的8折卡和28元超低价购买DIABLO唯一加强版《地狱之火》的优惠卡。

创意鹰翔即将推出《独闯天涯》

近日，创意鹰翔发来消息，首次批露该公司正在制作的游戏新品《独创天涯》(Lone Pioneer)的开发情况。

据介绍，《独闯天涯》是一款策略冒险游戏，既含有冒险游戏丰富的谜题，又特别突出即时战斗的紧张感与策略性。游戏以未来世界为背景，人类的生存环境日益恶化，越来越难以解决由此导致的生存问题，大部分精英、有钱人移居到外太空的宇宙居民点，而留在地球上的人仍在为有限的生存空间和资源相互争斗。生活在与世隔绝的深山中的丛林精灵，因一次偶然的失误，为寻找失踪的同类而冒险进入了人类社会……

整个游戏由六个大的故事组成，通过对六种基本的地理环境组合运用，衍生出数十个大小不同的关卡设计，一些设计突出了创意的新鲜感，围绕一个当今大家共同关心的话题——“环境与人类的未来”——而展开，主题寓意深刻。

据悉，这款游戏将于年底左右上市，有兴趣的朋友可以到创意鹰翔的网站(http//www.eaglefly.com.cn)了解详细内容。

育碧低价推出“精品系列”

据悉，上海育碧软件公司将在世纪之交倾情推出“精品系列”软件，首批推出的八个游戏是《玩具兵2》、《探宝奇兵2》、《魔法门6》、《英雄无敌2》、《起义2》、《虚幻世界》、《奇异世界之阿比逃亡记》和《飞行军团黄金版》，它们将于年底前陆续上市，并将以38元的低价推出。售价虽然很低，但产品的整体质量并未因此而降低，一流的设计和技术、精美的包装和内容翔实的使用手册一应俱全。消费者将可以在全国任何一家书报亭找到一款适合自己的精品游戏，从此不再迷恋盗版。

《盟军敢死队中文典藏套装》全面发售

继《银翼杀手超白金中文珍藏版》、《古墓丽影黄金珍藏版》推出之后，新天地互动多媒体于1999年11月15日再次推出经典珍藏系列之三——《盟军敢死队中文典藏套装》，包括《深入敌后》及《使命召唤》的简体中文版及其相应的权威攻略指南。新天地还特别在此套装中为中国玩家制作并收录了全部28个关卡的“作战白皮书”和全彩印刷的图形攻略集。前者以3万余字的超大信息量深入浅出地将二战历史背景与游戏巧妙结合在一起，是一本不可多得的“游戏教材”；后者则是新天地精心为广大玩家制作的一本“作战图册”，所有关卡的全景地图以及最有效的行动路线都将极其直观的展现在玩家眼前。

奥美推出《星际围攻》汉化测试版

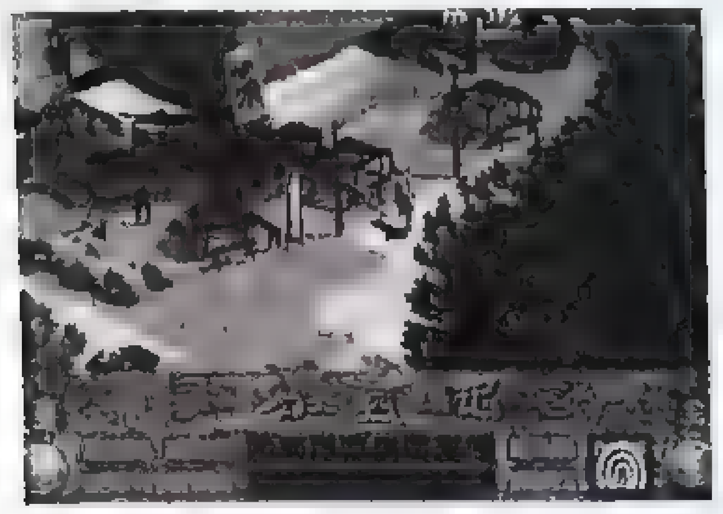
据武汉奥美发来的消息，他们已在网上发布《星际围攻》的1000－1004补丁，它可使该游戏适应多种的3D显卡，游戏运行得更加流畅，需要的玩家可以到奥美主页的特快下载专区或新浪网游戏天地下载。同时，奥美电子宣布，工程庞大的《星际围攻》汉化工作的第一阶段已告一段落，完善工作正在紧锣密鼓进行之中，为让玩家先睹为快，他们已在奥美主页特快下载区和新浪网游戏天地推出该游戏的汉化测试版，供玩家下载试玩。由于还未全部完成，此汉化包还不能支持3D显卡，有部分地方未汉化到。奥美公司也期待玩家能够提出宝贵意见，一待全部完成，他们将无偿向《星际围攻》的正版用户提供完整汉化包。

《幻想西游记》春节前上市

由金智塔公司开发的《幻想西游戏》第一个试玩版发布后，其精美的画面和激烈的即时战斗系统得到了游戏界朋友的认可，也收到了许多玩家的宝贵建议。11月底，金智塔将发布其

第二个试玩版，届时将附上局域联网功能，喜爱联机作战的玩家可以一试身手啦。

《幻想西游记》以唐僧等人为解救世人劫难，西上取经的故事为主线，分别述说了四位主角的不同经历，具有很高的趣味性和可玩性。目前，岁月创作室已着手进行游戏的扫尾和测试工程，预计这款游戏在2000年春节前就能和广大玩家见面了。



光谱圆您“电视梦”

据悉，光谱最新游戏《TV电视梦工厂》将于12月25日上市。在这款游戏里，玩家扮演的是一个电视台的经理，要通过妥善安排节目，做出特色，提高收视率。玩家可以买卖、制作游戏，招聘人员，建设摄影棚、新闻部等多种设施，构筑属于自己的电视王国。想了解电视台的幕后工作吗?想知道电视台是如何赢利的吗？想尝一尝当导演的滋味吗？有兴趣的玩家可以试试这款游戏，说不定您会成为全国最大电视台的总裁呢！

万智牌在杭州地区开赛

由杭州南北电脑技术公司举办的万智牌（杭州地区）公开赛于11月21日上午10时在南北电脑一楼营业大厅举行，万智牌厂商美国威世智公司和其在中国的重要合作伙伴智冠电子北京有限公司都派代表参加，众多媒体记者到场进行采访。有数十位选手参加了比赛，其中三位来自上海，整个比赛紧张刺激，对抗性强，经过7轮瑞士制赛后，终于在5点决出冠亚军，他们是第一名谢炜，第二名何正元（杭州），第三名于力（杭州），第四名王若丹（杭州）。

美格引爆“视界革命”

11月19日、20日两天，北大太平洋电脑中心广场人头攒动，热闹非凡，华旗资讯在这里为美格平面珑新品796FD隆重上市举行了主题为“美格黄金眼聚焦星球大战，美格平面珑引爆视界革命”的推广活动。生动、传神的现场演示让人们充分领略到了796FD的纯平效果，加上详细的技术讲解及丰富多彩的游戏及抽奖活动，极大激发了观众的参与热情。颇具特色的《星球大战》人物造型表演则让人们在感到新奇的同时，更领略到美格796FD平面珑显示器带来的视觉震撼。

国内最大的共享软件超市开张

中国目前最大的网上超市“珠穆朗玛——数字巅峰”电子商务网站在拓展销售计算机硬件、外设、耗材、图书、音像、办公用品及鲜花等网上业务之后，在软件行业又一次大胆创新，目前正式创建8848共享软件超市，以推动国内共享软件开发和市场的发展。

在以往，共享软件大都通过软件光盘、网上免费下载试用的方式加以推广，既受到传统软件流通渠道的限制，又缺乏相应的注册支付手段，造成了消费者无法注册而开发者又无法获利的两难局面，8848共享软件超市的开业改变了这种局面，开拓出一条软件销售的全新思路。他们还为个人软件开发者提供软件著作权登记咨询、软件注册技术服务等全方位的服务。

据了解，短短一个月来，8848的共享软件超市已经征集到50余种国人开发的共享软件供公开下载，万余人享受了这种服务，低廉的软件注册费用（最低只有10元）和方便的获取方式，使消费者和开发者都极为满意。

求伯君成为北方交大客座教授

11月9日下午，北方交通大学正式聘请金山公司总裁求伯君先生为该校客座教授。求伯君专程从珠海赶来给学生们上了第一堂课，并授权北方交大中心机房全面安装WPS 2000供师生们使用。

求伯君先生表示，金山公司将为北方交大提供WPS 2000教学资料、师资培训、讲座等多方面的支持，在金山公司内部为交大学生提供实习机会，并且为各届毕业生提供进入金山工作的机会。在讲座中，一位应届MBA学生当场表示希望能够有机会进入金山，迎接更大的挑战。

8848开办康柏网上专卖店

11月1日，北京珠穆朗玛电子商务网络服务有限公司与康柏（中国）投资有限公司在京举行新闻发布会，正式签定“康柏授权8848网上专卖店”合作协议，这是继珠穆朗先后开设十余家网上专卖店之后，与国际大型硬件厂商合作开设的又一家网上专卖店，此举表明8848网站已成为有别于传统销售渠道的又一新兴销售渠道，其销售能力已得到国际知名厂商的肯定和支持。

为了将网上销售渠道与传统销售渠道相结合，康柏公司在产品供货方面也做出了相应的调整，与8848网站、康柏产品总代理和光公司共同签定三方协议，以保证网上专卖店货品的充足和供货的及时。8848总裁王峻涛表示，8848网站与康柏这样的国际性大公司一直保持着密切的合作，利用各自的优势建立起战略合作伙伴关系，电子商务作为一种新兴销售渠道和商业模式，需要在对外合作、销售方法、系统建设等方面与生产商共同探索，合作开设网上专卖店就是一种很适合的模式。

联想进军数字办公领域

11月9日，联想集团进军数字办公领域发布会在北京长安大戏院举行。联想集团常务副总裁李勤，高级副总裁、联想科技发展公司总裁郭为出席本次大会，信息产业部、中科院以及国家经贸委的有关领导到会并

致辞。

联想集团对“数字化办公”的含义有着自己独特的理解，他们认为，“数字化办公”=D+N+A，其中D指数字化设备Digital，N指网络连接Network，A指数字化设备和网络连接基础上的应用Application。联想此次进军数字办公领域，并不是单纯地对“数字化办公”的概念进行炒作，而是一次“数字办公”业务规划、概念引导、产品方案及应用推广紧密结合的活动。

康柏和光推出“一点通”

近日，康柏和光、美国艾美加（Iomega）公司和世界商讯机构共同推出“安全电脑一点通”工程，围绕“产品本身的突破、服务方式的突破、学习观念的突破、追求效果的突破”四个方面进行全新的产品塑造，把电脑的最主要功能浓缩于几个按键区，同时结合艾美加的内置Zip驱动器和世界商讯机构的TIPS2000学习计划，集中突出了产品的“快捷、安全、易学”的特点。

教育软件新动向

教育软件在我国有着十分广阔的市场前景，但过去的教育软件存在不可升级、回放受限、内容简单、不太容易自由控制多媒体演示等问题。北京鸿达公司因此提出了教学软件必须具有全开放式结构的概念，即用户可以从网站上下载程序自行升级内容，也可由厂商帮助用户升级，并可随心所欲地进行多媒体播放控制。利用其独特的视频压缩算法，可在一张光盘中放入更多的教学内容，而且播放器的功能更加全面，可以进行快进、回退、快速定位等操作，用户可随时控制播放过程，方便性和学习效率极大提高。“开放式课堂”的核心是教学软件内容的可升级性，它是对教育软件制作和营销方式的一次新的尝试。

美达光驱特价答谢消费者

日前，著名的民族高科技品牌美达在由国家信息产业部电子信息中心、中国调查统计事务所、中国名牌商协会三大权威机构联合举办的1999年（首届）中国市场名牌电子竞争力调查活动中，在品牌知名度、市场占有率、质量满意度、品牌美誉度、2000年购物首选五项指标中均位列前10名，进入“中国市场十大名牌电子”阵容。这是美达科技在刚刚入选《PC COMPUTING》DIY方案有奖征集四个类型首选品牌之后所获的又一殊容。

为了感谢消费者对美达的厚爱，从即时起至12月底，美达电子将在全国范围内举办主题为“谢谢你的爱”的大型市场活动，以人民币418元的特价销售美达最畅销的40XB超级光驱。

索尼显示器新品上市

11月5日下午，索尼（香港）有限公司在北京翠宫饭店召开了“索尼贵翔平面特丽珑显示器产品推广会”，宣布其FD TRINITRON（贵翔）系列产品正式进入国内市场。

此次推广会上推出的显示器包括15" E100、17" E200、17" G200、19" G400、21" G500等几种型号，其中17" E200是由上海索广生产的。该系列显示器采用栅距式特丽珑显像管，其多层式保护涂层（AR）不但可以大大降低辐射，还可让更多光线透出，从而达到更高的亮度及更大的对比度。索尼在生产平面特丽珑时也顾及到改良显像管的汇聚能力、颜色准确性、亮度增强及显示器寿命，保证色彩持久艳丽，画面逼真自然，因此一直是广大专业人士的首选。

微星再次发表820系列主板

一再延期的820芯片组终于在11月15日正式发布了，主板大厂微星科技同日也再次发布了修改过设计的820系列主板。

原定6月发布的820芯片组由于进度原因被推迟至9月25日发布，而9月又发现在使用三根RAMBUS内存时会发生错误而再次延期。这样一来就使主板厂商处于尴尬的境地，因为来不及撤回，许多主板厂商于25日发布了推出820主板的消息，出现了芯片组还未发布，主板倒先行一步的状况。微星也是受害者之一，已于9月发布过三款820主板，此次只得再次重新发布，包括MS－6187及MS－6301两款，可谓好事多磨。

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

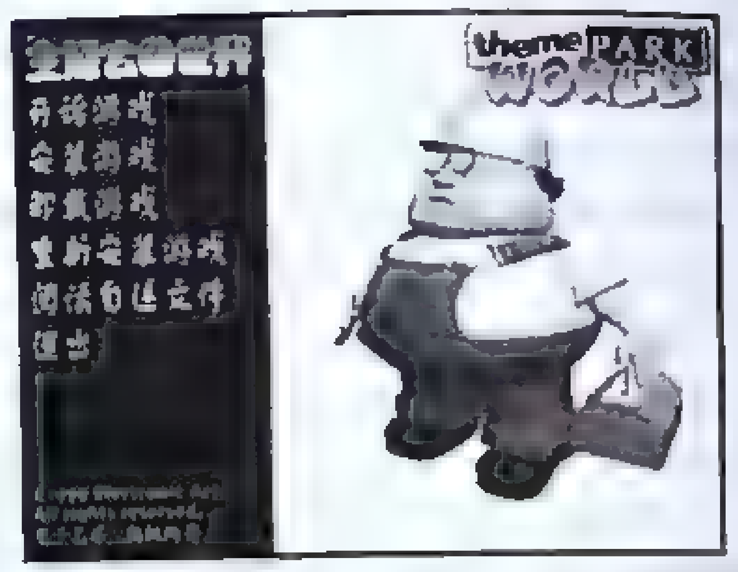
名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	新绝代双骄(4CD)	开天辟地Ⅱ	金山词霸2000
2	命令与征服Ⅱ－泰伯利亚之日	万事无忧2	金山快译2000
3	仙剑奇侠－世纪回顾纪念版	电脑世纪行	东方网译
4	轻松小游戏	翰林汇教育软件	瑞星杀毒软件
5	虚拟人生	开天辟地背单词	KV300
6	破碎虚空	畅通无阻	KILL98
7	过山车大亨	PC DIY 2000网络版	超级解霸5.5
8	星际争霸简体中文版	股神	超级保镖2000
9	彪马街头足球	随心所欲说英语	世纪词王一读写通
10	梦幻西餐厅2	PC DIY 2000软件版	东方快车2000

国内最新游戏上市追踪

上市日期:1999 年 12 月

本栏编辑:Racer

本期力作:主题公园世界



主题公园世界(中文版)

游戏类型:模拟经营

出品公司:Bullfrog

上市代理:电子艺界

系统要求:P200/32MB

推荐配置:无

参考价格:待定

自从牛蛙的《主题公园》(Theme Park)和《主题医院》(Theme Hospital)及相应的中文版获得极大成功后,众多玩家一直在期待着牛蛙能将主题系列延续下去,但直到今年3月的E3大展,牛蛙才揭开了这部主题系列新产品的庐山真面目。

《主题公园世界》(Theme Park World)在创意、体裁、设计、画面等各方面与前作相比都有着质的飞跃,它不仅延续了牛蛙固有的另类风格,而且为模拟建设类游戏开辟了新的发展空间。另类的画面、逼真的音效、风趣的人物、逼真的经营理念、强大的在线交互功能肯定会让玩家们感到乐趣无穷。牛蛙还专门建立了一个"主题公园世界"网站,提供网络聊天、允许玩家在网上共同进行游戏等功能。

幻影特攻队

游戏类型:实时战术

出品公司:Sinister Games

上市代理:上海育碧

系统要求:P233/32MB

推荐配置:无

参考价格:Y148

《幻影特攻队》表现的是突击队员在战争中执行任务的故事,与《盟军敢死队》非常相似,不同之处在于其表现方式是全3D的,因此游戏中各种建筑物非常写实,对坦克、汽车、飞机等交通工具的表现也相当细致,加上游戏中沙漠、沼泽、热带岛屿、雪地、草地等多种地形,配合波浪、下雨、刮风、打雷、瀑布等各种出色的音效表现,整个游戏在场景刻画上无可挑剔。玩家在接受任务之后,可以从名单中挑选合适的队员,再为其选择装备、武器和工具。进入任务之后,就要充分利用各个队员的长处,让他们相互配合,去完成一个个极富挑战性的任务,这个游戏支持8人通过互联网或局域网对战。

天旋地转 3

游戏类型:射击

出品公司:Interplay

上市代理:新天地

系统要求:P200/32MB

推荐配置:PⅡ300/64MB

参考价格:Y50

如果你是一名动作射击游戏的爱好者,那么无论是否玩过《天旋地转》系列的前两款游戏,《天旋地转3》都将是你1999年的上佳选择。

作为一款3D射击游戏,《天旋地转3》全面支持市面上所有的显卡和声卡,其无比绚丽的画面效果和震撼的环境音效能够将玩家硬件的性能体现得淋漓尽致。游戏所用的独特的融合引擎使其在动作射击游戏史上迈出了崭新的一步,它提供了完全无缝和即时的室内与室外场景转换。总之,《天旋地转3》不仅仅是一个游戏,它还将让玩家感受到电脑技术发展给游戏带来的全新魅力。

法老王

游戏类型:策略

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P100/32MB

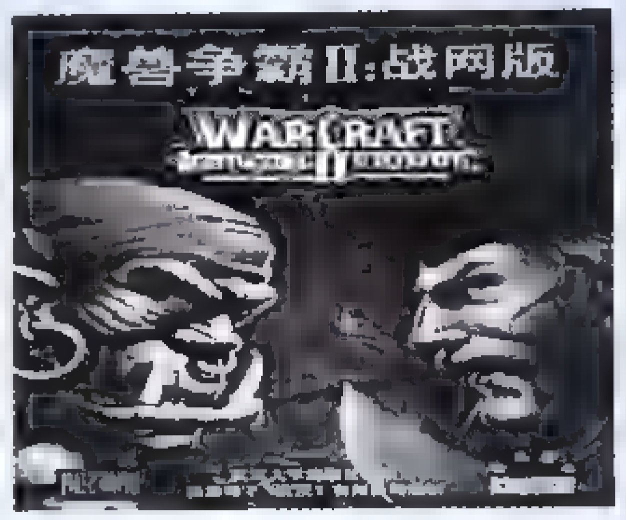
推荐配置:无

参考价格:<Y70

宏伟的金字塔、浪漫的狮身人面像、神秘的木乃伊、迷人的尼罗河以及缠绕其间的种种猜测和传奇让世人对埃及这个古老文明充满了好奇之心。《法老王》是大名鼎鼎的《恺撒大帝》三部曲原班人马的最新力作,它取材于埃及文明,时间跨越埃及古王朝、中王朝及新王朝达2000余年,正好可以让玩家充分体验这个古老文明的魅力。

《法老王》的制作一开始就深受众多玩家的关注,奥美电子有限公司已计划12月在中国发行这款作品。为了让中国玩家更好地享受这部画面绚丽、气势恢弘的《法老王》,为了便于广大国内玩家全方位的了解游戏的内涵,奥美电子已经开始进行《法老王》的汉化工作。

魔兽争霸 2 白金版



游戏类型:即时策略

出品公司:Blizzard

上市代理:武汉奥美

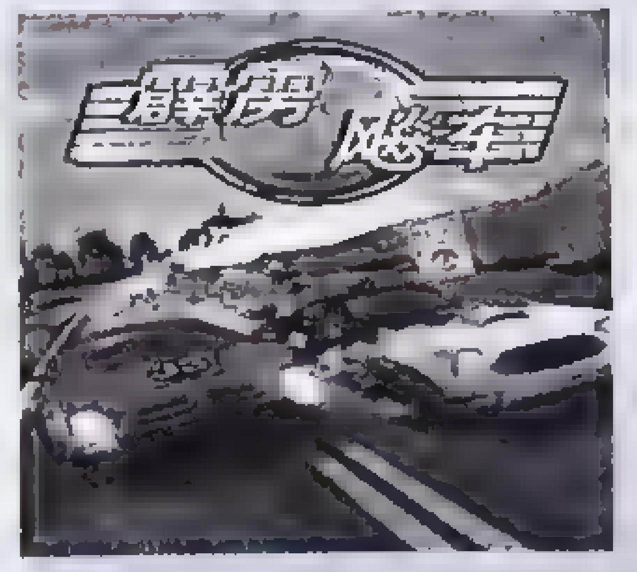
系统要求:486/16MB

推荐配置:无

参考价格:Y68

提起《魔兽争霸2黑潮》,恐怕没有哪一个玩家会感到陌生,因为它是一款里程碑式的即时策略游戏。现经暴雪公司全新改装,武汉奥美公司代理,《魔兽争霸2白金版》(WARCRAFT 2 BATTLE. NET EDITION)定于11月16日在中国上市,其中包括《黑潮》及其资料片《黑暗之门》,并新增了互联网对战版本。除此之外,白金版还融入了《星际争霸》中采用的最新技术,改进了作战控制,玩家可以用新的和更容易的方法指挥军队,也可以通过暴雪BATTLE. NET免费在全球范围内和任一玩家进行挑战,对自己的技术做一个终极评价。

霹雳飙车



游戏类型:赛车

出品公司:Ubi Soft

上市代理:上海育碧

系统要求:P166/16MB

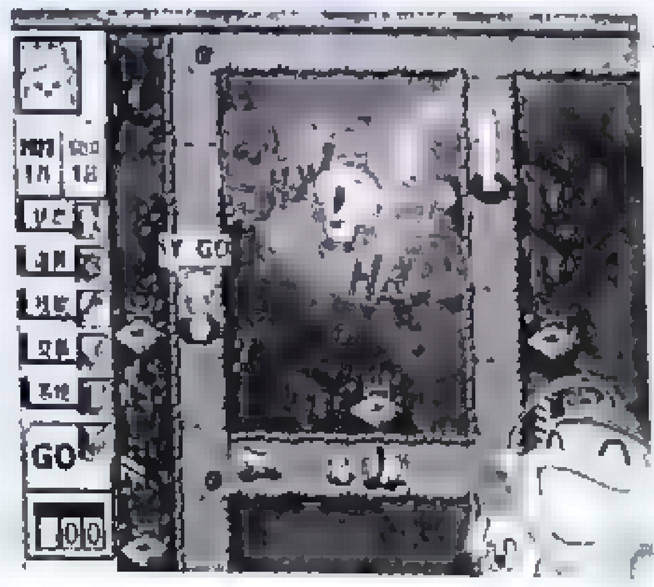
推荐配置:无

参考价格:Y38

《霹雳飙车》是Ubi Soft的加拿大分部制作的赛车游戏。在游戏中玩家可以驾驶7辆50年代到90年代的华丽跑车在北美的6条风景秀丽的赛道上体验速度快感,并另有一条隐藏赛道!玩家还可免费下载官方新增的赛车、赛道及与《霹雳飙车》有关的扩展文件。

游戏包括标准的街机模式(单人赛、计时赛、影子赛、逆向和镜像赛)和冠军模式,而且融入了大量的场景互动因素,比如被火车撞跑,给雪崩淹埋,遭到大猩猩的袭击,给巨大的乌贼缠住等等,当然还有时间及气候的变化。此外,玩家还能选择赛车的外形,并对每一辆车的加速、刹车、转向等各个部分进行微调。互联网上免费的游戏服务器可让世界各地的玩家一较高低。

光荣与梦想



游戏类型:益智+策略

出品公司:翰林汇

上市代理:翰林汇

系统要求:P100/16MB

推荐配置:P200/32MB

参考价格:待定

这是一款以桌面类游戏为基础并融入养成、RPG和SLG等游戏元素的综合型游戏,由原来腾图旗下曾制作过游戏《火狐狸》的火狐狸小组制作,该小组目前加盟于翰林汇公司。

与一般大富翁类游戏不同,这款游戏具有一些新的特点,它在对游戏人物性格特点刻画的基础上融入了技能属性、交易系统、必杀技等新的特征,并在这个大富翁类游戏中引入了任务的概念,即以一个完整的故事贯穿始终并设计了很多不同的分支任务。由于采用的是离散式情节,这款游戏具有多情节多变化的特点,但又不会因情节阻塞游戏的进程。

作为传统的回合制策略游戏，Micro Prose 公司的《幽浮》(X－com) 系列恐怕是除《坦克将军》和《魔法门英雄无敌》系列外，在西方最具知名度的游戏了。复杂的战术设定，庞大的科研项目，这些都是《幽浮》一代中玩家们津津乐道的地方，可惜其后续作品因设计的不完善和缺乏创新而一再滑坡，大有失宠之势。俗话说“穷则思变”，为了重新焕发《幽浮》的生命力，Micro Prose 公司大胆创新，推出了该系列的最新作，第一人称射击游戏《幽浮：联盟》。

自从《雷神之锤 II》问世以来，游戏界再次掀起了第一人称射击游戏的热潮，许多同类的优秀作品层出不穷，如《半死不活》、《虚幻》等都有不俗的表现。这就意味着《幽浮：联盟》要想取得骄人的成绩，必须具有足够的实力可以从中脱颖而出，对于这点 Micro Prose 公司还是有一定把握的。

我们知道，第一人称射击游戏图像质量的高低取决于游戏引擎的先进程度。但要开发一个完整的图像引擎谈何容易，耗费大量的人力物力不说，其开发周期的长短也会直接影响到整个开发进程。Micro Prose 公司非常明白其中的利害关系，决定采用现成的引擎，经过慎重筛选，最终决定采用《虚幻》的图像引擎技术。当然，作为业界知名的电脑游戏公司，一成不变地采用他人的技术是不可想象的，因此，制作者在该引擎的基础上作了相当大的改进，据说改变了近 40% 的程序源代码，从而生成了较《虚幻》更为出色的游戏画面，目前公布的游戏画面也证实了这一点。

不过，单凭游戏画面就想在众多实力强劲的同类大作中一枝独秀，并非易事。为了给玩家与众不同的感受，制作者来了个避实击虚，将突破口选择在游戏的内在张力上。游戏的故事安排在公元 2063 年，也就是前作的故事结束后 50 年，一艘太空探险飞船在航行的过程中突然偏离了航向而进入不为人知的银河深处。虽然飞船还能够飞行但损伤严重，要想返回地球就必须尽快穿越这个崭新的世界，寻找可以提供帮助的一切外星文明修复飞船。当然游戏中所谓的外星生物其实就是异型，它们当中相当一部分对人类充满敌意，战斗是在所难免的。要战斗，手中当然要有“家伙”。在其它同类游戏中，玩家无不是就地捡取武器来更换装备的。但在《幽浮：联盟》中，更多的时间玩家只能收集到一些与之相关的材料或技术资料，这些资料只有经过飞船上的科学家研究后方能制造出先进的武器，以供玩家使用。更有趣的是，游戏预先设置了许多科研项目，而这些项目能否最终研制成功取决于玩家能否在游戏过程中耐心地收集相应的原材料和技术资料。不用说，研制成功的项目越多，玩家的力量就越强，过关也就更容易。通过这一巧妙而新

颖的设定，游戏的趣味性和耐玩性都得到很大的提高，而这两点恰恰是第一人称射击类游戏所普遍欠缺的，看来 Micro Prose 公司这次是抓住了要害。

“个人英雄主义”是传统的第一人

称射击游戏的共性。玩家所控制的角色个个都是“兰博”，不过这一点在《幽浮：联盟》中也将被彻底改变。游戏中，玩家执行任务时往往是以小组为单位，他们是由那些掌握着不同技能的飞船成员组成的。由于在执行任务的过程中玩家会碰到各种类型的谜题和机关，这时就需要由具备相应技能的人员来解决，也就是说，玩家将根据不同的情况随时切换可控制的角色。举个例子，如果玩家要排除一个爆炸装置，则需控制一个经验丰富的拆弹专家迅速完成工作，以此来保证整个行动按计划进行；反之，如果控制的是一位毫无经验的人员，那么奉劝玩家最好离他远点儿，免得死无全尸太难看。类似的例子还很多，这倒与《彩虹六号》等游戏的某些特点有异曲同工之妙，可见制作组的“拿来主义”应用的范围还挺宽。

HIGH LIGHT

真的很佩服 Micro Prose 公司的魄力，在竞争已经非常激烈的第一人称射击游戏领域硬是要来个见缝插针。如果游戏没有点儿过人之处，Micro Prose 公司是不会去做这样费力不讨好的事的。从这层意义上来讲，笔者倒是真的很想见识一下它的庐山真面目。

文/枫茗轩工作室 今心 编辑/石子

游戏名称：X－com：Alliance
制作公司：Micro Prose
游戏类型：动作[AC]
上市时间：2000 年初
期待程度：★★★★

顾名思义，《王权时代》中，玩家的身份正是万人之上的帝王，在黑暗荒芜的未知领域中建立自己的帝国。游戏开始，玩家只有简陋的城堡和少量的建筑物，四周弥漫着战争的浓烟。此时，玩家需要招募英雄来探索未知。城堡周围有金矿，还有一些农夫，他们将在玩家的领导下兴建富饶的国度。

游戏中有许多特殊的建筑，如“战士公会”可以让玩家招募到英雄；“浪客公会”可以雇佣小偷。另外，还有“工匠”可以为英雄设计新的武器；“市场”为王国带来更多的黄金；“卫兵室”帮助保卫城市抵御敌人的入侵。一旦玩家手下的勇士足够多，将可以改善王国的环境并依次得到更多的城堡。在游戏后期，还可建造“巫师公会”及各神灵的“寺庙”，增加诸如巫师、野蛮人、长老、僧侣等战斗单位。他们拥有特殊的魔法，分别适用于特定的战场中。

介绍到这里，大家可能觉得这一大堆凑在一起就象是个过了时的策略游戏，究竟《王权时代》有什么值得一玩之处呢？当我们建立王国，并招募士兵保卫它时，并不能完全操控一切，这难免会令人感到厌烦。而实际上，游戏中最引人入胜的部分也正蕴涵其中。当玩家花时间建造房屋、招募英雄，然后投下犒赏以激励他们进攻目标、消灭怪兽或者到处侦察时，乐趣会从这些极富挑战性的工作中油然而生。由于玩家对某个决定造成的影响无法控制，因此决策成败就显得尤为重要，如此一来，游戏的现实主义色彩也更加浓郁。

《王权时代》的构图是二维的，制作小组在地形上增加了许多动态的细节来提升游戏的三维质感。游戏中出现的所有角色都用了大约 200 帧的动画来表现。过场动画则是充满着艺术气息的油画风格。

《王权时代》具有3种不同的游戏模式，史诗冒险(Epic Quests)、自由模式 (Freestyle) 和多人模式(Mulitplayer)。史诗冒险模式中，玩家将进入预设好的任务地图，完成一个接一个的任务。虽然游戏中每张地图的胜利条件都是相同的，但这些任务地图却是随机抽取的。在自由模式里，胜利条件、难度、地形、初始建筑和敌人类型都由玩家自己选择，游戏会基于这些条件设计出一个独特的任务，供玩家一试身手。至于多人游戏则与普通的即时策略游戏不同，玩家除了发展自己的王国与敌人对战之外，还可以相互合作。比如说，玩家A发布悬赏缉杀某种生物，若是玩家B完成了这个任务，就可以得到赏金。有一点是肯定的，《王权时代》的多人游戏绝不仅仅只有你死我活而已。

游戏角色设定如下：

斗士 (Warrior)：近战力卓越，但移动速度缓慢，不适于远距离作战。斗士在游戏开始时非常有用，他们可以抵挡那些试图杀死其他低级冒险者的大型怪兽的攻击。不幸的是，他们在高级别战斗中，无法起到什么作用。

浪客 (Rogue)：游戏中的重要作战单位。他们在一定距离内的攻击是快速而致命的。他们的破坏行动很有效，诸如偷窃、盗坟等等。当浪客四处游荡时，刀剑往往会碰到有毒的花草，而染上剧毒，作战时也会更有利。

骑兵 (Ranger)：对将要探知的黑暗领域，有流浪癖好的骑兵无疑是最实用的。战斗中，他们拥有流弹攻击的能力，并且可以使用毒药。弱点是，会在极其危险的地域迷失方向。如果王国里有野蛮人存在，骑兵会自动和他组成一组，并在战斗中相互协助。这种联合几乎是无法阻止的。

巫师 (Wizard)：第一个使用魔法的战斗单位。他们看上去没有什么雄心，宁可躲在公会里，而不是抗击敌人，保卫城市。不过，他们的攻击速度很高，一旦他们听从了命令，便能迅速地消灭敌人。

游侠 (Paladin)：游戏中最昂贵的战团之一。只要建造了Dauros的庙宇，他们便能在斗上的战团中出现。游侠在高级别的战斗中，可以使用魔法。

治病术士 (Healer)：治病术士来自于Agrela庙宇的征募。虽然他们在战斗中的作用不大，但可治愈自己和其他战士的能力使他们在残酷的战斗中显得尤其重要。值得一提的是，他们经常利用空余时间在城市周围种植一些有医疗作用的植物。

HIGH LIGHT

目前，游戏的制作组已经在这款幻想游戏上花费了相当长的时间。并且，它还是Cyberlore Studio这个原本以制作资料片为主的小组首次开发的原创游戏，相信在积累了许多制作经验之后，《王权时代》还是有许多令人期待的地方的。

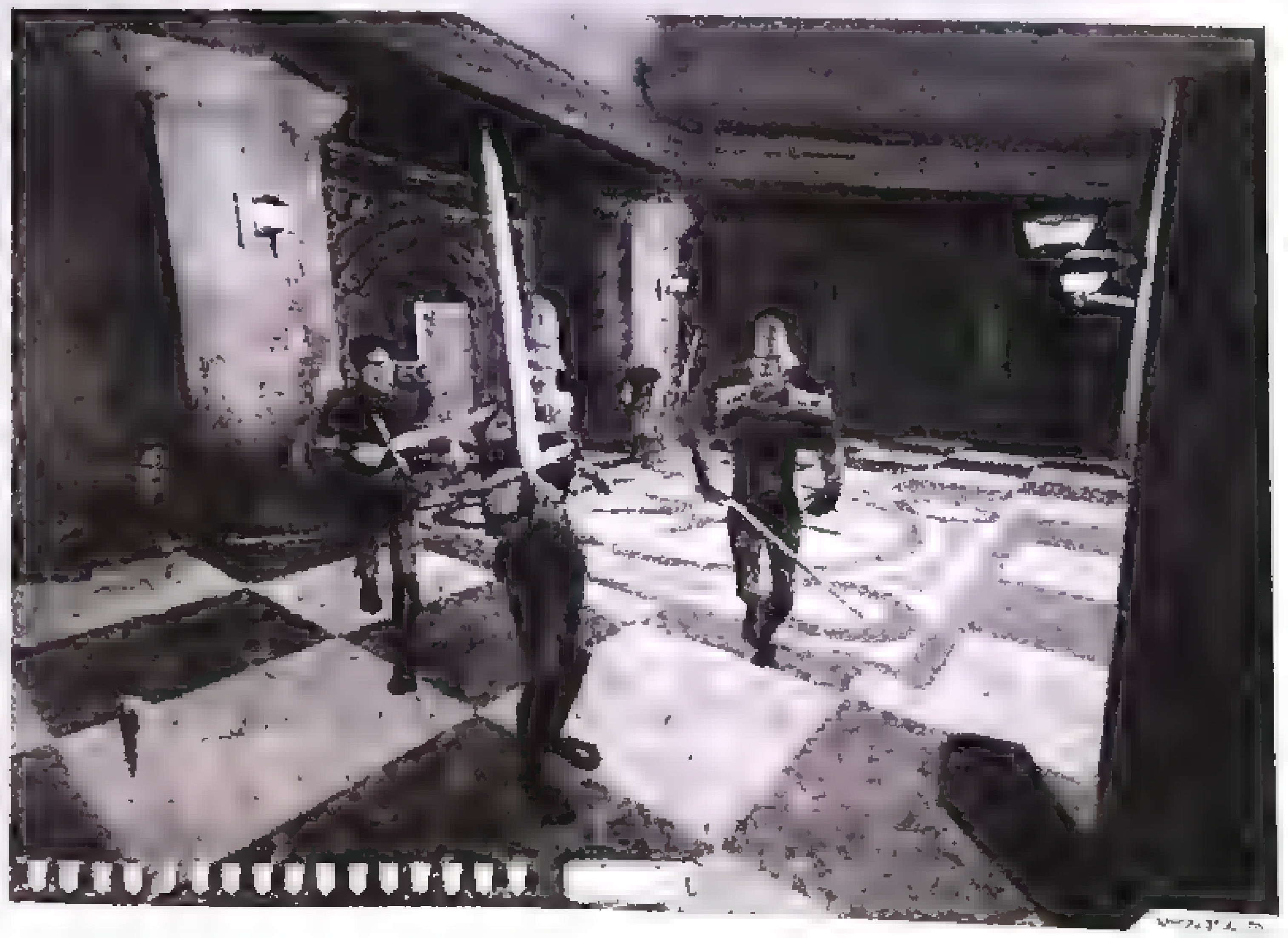
文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Majesty
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Cyberlore Studio Inc.
上市时间：2000年第一季度
期待程度：★★★★

《神偷2》的故事是一代的延续。一代中，Hammerites(宗教派别)在他们的神社中遭到Trickster信徒的袭击，从此主角Garrett的生活恢复平静，战后的街道被打扫得干干净净。此时，有个名叫Gorman Truart的官员，在废墟上重新开始了他的复兴行动。但是，对我们的英雄来说，这简直糟糕透了，因为Gorman的统治是如此的黑暗。虽然无家可归和其他一些令人不快的事情消失了，但公民的自由却达到了最低点。更糟糕的是，新的州长希望Garrett死掉。上帝保佑！幸好上文提到的那些派别决定继续他们之间有趣的战争。在和Trickster的战斗结束后，一群Hammerites脱离了原先的派别而组建了自己的组织，自称为Mechanists(Hammerites则称他们是Heretics)。这个新组织同样酷爱钻研技术，但是看上去他们更象是在制造地狱。由于和Sherrif之间的交易，使他们的领导权掌握在既冷血又诡计多端的人手里，并因此而成为铲除Garrett的工具。

此次，《神偷2》将带领玩家进入不可思议的高科技领域。在新游戏中，人们将发现许多新奇的玩意，如巡逻城市的蒸汽动力机器人；大炮加装了安全系统；保安摄像机来回摆动，时刻注意每个角落等等。这些听上去颇具威胁力，而另一方面，玩家将拥有更多的好玩具。比如Garrett的机械眼可以清晰地拍下投掷手榴弹的过程及攻击后的效果，而不必冒险深入攻击地带进行侦察。这个装置对于确定敌人的支援部队何时到达，同样有很大的利用价值。另一个新玩意是"闪光"——一种轻便的照明装置。其它的物品还在讨论之中，但主题已经确定。总之，"把Garrett变成一个更好的小偷，而不是一个优秀的战士。"是制作组的目标。

《神偷》自问世以来，便以其巧妙的关卡设置受到了业内权威人士的一致肯定。如今，游戏的制作者将面临新的挑战，在不改变游戏主旨的前提下，如何使其精髓得到继承和发扬？为此，他们解释道："我们不能仅停留在以往的游戏基础上，除了引进新的故事情节外，神偷的新使命尚在设计中，同时在秘密行动的活动能力方面，做了一定的保留。"目前，该游戏已经公布的秘密任务有3个：其一，在几小时内强行进入一家银行，砸毁保险库的锁，抢走其中的钞票；其二，受雇陷害州长的副官，要求神偷潜入警察总署，盗取重要文件和资料，并将它们神不知鬼不觉地藏到副官的住所里去；第三个任务更加扣人心弦，简直达到了秘密行动的极限。神偷必须悄悄登上敌人停泊在港口的轮船，藏匿起来，这艘轮船的目的地是戒备森严的军事基地，在那里神偷要找到带着两名侍卫正在周围巡查的人，然后绑架他。这听上去非常困难，其中有几点因素足以使整个任务成为不醒的噩梦：首先，玩家的任务只是绑架，而不能杀死对



方；其次，他的侍卫极有可能杀死玩家，或是拉响警报；最后，当玩家干掉那些侍卫，准备带走目标时，还有可能遇到更意想不到的事情。

二代的游戏引擎仍旧沿用相同的Dark Engine，不过，制作者也在这上面做了重大的调整。他们强调说：“这已经是Dark Engine的第3次调整了，第1次是在《神偷》中，第2次是在《System Shock 2》，最后是这次。”除了有趣的新玩意外，制作组花费了大量精力用于改善游戏的制图工具和质地。“在《神偷》中，我们用的是8-bit显卡，只有256种颜色供我们选择。而现在我们改用了16-bit的显卡，有64000种色彩用来描绘神偷的世界，使它们看上去更生动、逼真。我们为它加上了彩色的光源，用来突出明与暗的对比，使周围的景色更具魅力。”

HIGH LIGHT

当初玩《神偷》时，感觉就象是第一人称的《燃烧战车》（Metal Gear Solid），只不过场景转换到了中世纪，现在，《神偷 2》的背景更先进了，似乎更接近《燃烧战车》了。希望届时能再次体味到游戏中那谨慎小心的感觉。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Thief 2: The Metal Age
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Looking Glass
上市时间：2000年3月
期待程度：★★★★

不久前，Bioware在西雅图的总部公布了《博德之门 II》的完成情况。前作的巨大成功使二代的出现一点都不令人感到惊讶，人们最关心的是它能否在前作基础上有所变化。

看过游戏画面，笔者第一个感觉就是似曾相识。这也难怪，它不但继续使用一代的引擎，连界面也没有根本的变化。唯一可喜的是，二代终于可以支持800×600的解析度了，总算是有些进步。在这种解析度下，可视范围大大增加，建筑和怪物的大小有了更直观的概念，游戏场景也因此而更具魄力。

《博德之门 II》的故事发生在长剑海岸的南方——艾姆（Amn）。根据龙与地下城的设定，这里是一个带有拜占庭式风格的地方，所以界面的装饰也换成了拜占庭式的。另外，此次的游戏界面允许玩家自由调配左、右以及下方的面板，想全部关闭界面享受全屏的乐趣也可以。在日记方面分了3部分，普通讯息、现今任务列表以及已完成任务列表，这样就不必象从前那样翻遍整个日记只是为了寻找有关一个小任务的简单讯息了。同时，增加了在大地图上设置标记并且配上注释的功能。

制作者宣称，游戏的重点将放在角色之间的互动、任务的安排、角色的成长、地点以及怪物的丰富上。在任务方面，将着重故事的展开，而仅仅是杀怪物这样的任务的数量有所降低。对场景的改进，主要放在大量增加的奇幻度上，而大部分的场景依然取材于龙与地下城的经典设定。怪物的设定更为夸张，绝对让人过目难忘。前作中玩家抱怨最多的就是角色成长的上限太低了。所以，在《博德之门 II》中，角色升级的上限被大幅提升，等级上限平均为20级，而经验点数将达到290万，玩家终于可以培养更强大的角色，学习更具威力的魔法了。虽然这次可以选择的角色只有15个，比前作少很多，但每个角色的设计都更细致出色，单是某些角色的对话就已超过了前作中所有可选人物的对话总和。同时，角色之间也掺入了很多故事，或者是长期的不合、或是浪漫的爱情等等。魔法方面，将涵盖整个龙与地下城手册中所有的魔法，足足增加了130种，其中包括了第9级的超强魔法，如流星群（Meteor swarm）、能量流（Energy drain）、圣言（Holy word）以及复活（Resurrection）等等，魔法总数达到了300种。

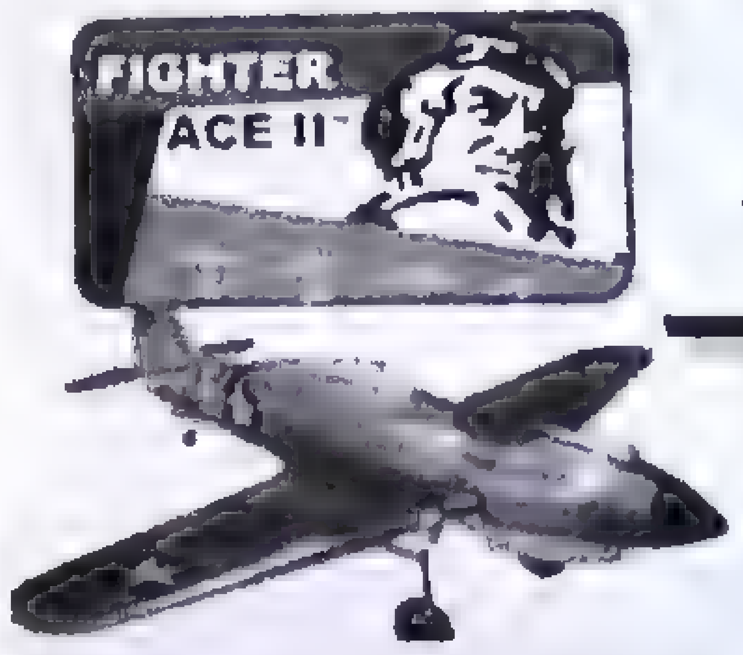
还记得前作中主角那缓慢的行走步伐吗？在《博德之门 II》中，玩家将不必为此着急了，虽然制作者并没有在二代中加入跑步的设定，但却加倍了行走速度，这肯定会节约不少的时间。在前作中另一个受到非议的寻路系统，也得到了改进。一代中的角色即使面对相当简单的障碍也会左右徘徊，如果前一个队员挡住去路，后面的队员就会狂绕圈子。这次总算纠正了这些明显的缺点，角色在被人挡住去路时，已经会从旁边绕过了。如果在战士与敌人之间有一个魔法师，那么魔法师就会让开一条路让战士一路冲入敌阵。

HIGH LIGHT

看上去《博德之门 II》的外在方面并没有过多、过大的改进，但是在游戏的内涵上却有深入的趋势。从介绍来看，故事、魔法等等这些值得称赞的改变令喜爱《博德之门》的玩家又有得期待了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Baldur's Gate II
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Black Isle
上市时间：2000年9月
期待程度：★★★★☆



王牌飞行员Ⅱ

在PC游戏中，大多数飞行游戏迷喜欢选择新式机型以及先进的武器设备。但是，笔者却偏好老式飞机和土枪土炮。下面要介绍的这款以二战中的老式战机为焦点的《王牌飞行员Ⅱ》，就很对笔者胃口。

游戏中共有35种机型，分属5个国家。在美国一方，玩家可以驾驶P－40型战鹰战机、P－47D型霹雳战机以及F4U－4型海盗战机和P－38型闪电战机。当然任何缺少P－51型野马战机的美国空军都是不完整的，因此它理所当然也包括在内。另外，玩家还将有机会亲自驾驶B－25型米切尔轰炸机和B－17飞行堡垒轰炸机。英国方面则以飓风Ⅱc，台风ⅠBs以及3种不同类型的烈性子，包括Mk、XⅣ等最为抢眼。当然，坚韧不拔但还算友好的英国人也将派出兰卡斯特Mk、IB以及蚊子DH98Mk Ⅳ等型号的轰炸机参战。此番，不甚知名的俄国战机也有一定的表现，其中有最为人熟知的I－16/24型“Ishak”。游戏中包含的其它战机还有La－5FN，La－7，Yak－3和－9U。轰炸机则有Pe－8和Tu－2。对于德国飞机的选择相对要容易些，游戏中有3种型号的Bf－109－E4，G10以及K4，也可用人们熟悉的名字来称呼——艾米尔、古斯塔夫和克福斯特。还有Focke－Wolfe190的A型和D型。重型轰炸机方面，主要有容克88A4以及被称之为斯图卡的87D3。用轰炸机尝试一下俯冲轰炸的滋味绝对是一次奇妙的享受。

一些飞行模拟游戏常以加入了最常见的飞行动力系统而洋洋自得。尽管这款游戏中的飞行模型并不是超现实主义的，但是玩家会注意到不同飞机之间存在着明显差别。例如，海盗战斗机的旋转半径特别长，但是却难以置信的脆弱；霹雳战机的俯冲性非常好；而飓风战机则有非常稳定的射击平台。

可以说《王牌飞行员Ⅱ》是笔者所见过的飞行模拟游戏中，第一个能同时集中所有火力的游戏。由于飞机上的枪炮离得都比较远，玩家需要进行调节以使射程范围覆盖飞机前方的某一点。玩家可以根据自己的喜好设置火力射程，并在军械库中将火箭和炸弹加至最大。当然还要考虑燃料是否够用的问题。灯火管制以及氧气标准的设定，也使游戏更接近真实。

游戏有不同的难度设定，如果玩家的飞行技巧非常糟糕，那是绝对会在中级或高级难度中头晕眼花、翻江倒海的。一旦玩家掌握了最高难度的飞行诀窍，那么成为一个出色的飞行员将指日可待。游戏类型包括团队战争、混战和领土战争。前两个无需解释，但第三种选项却是很罕见的。在这种模式中，玩家必须取得并保持制空权，控制所有的跑道、铁路等等。如果玩家制空权保持的时间足够长，就可以获得其领空下方所有领土的控制权。

目前该游戏连网对战的效果如何尚未可知。不过，可以肯定它将是进行庞大的空中混战的最佳选择。鉴于网上实时游戏的通病——通讯障碍。游戏提供的热键设置系统会有很大的帮助，将语句设定成某个键值是很容易的事，问题是，模拟飞行游戏的操作键盘实在复杂，似乎已经没有多余的键位可用了。

HIGH LIGHT

当初《王牌飞行员》的表现就很不错，相信，二代的问世必将掀起有史以来最大的网上飞行模拟混战热。而对目前即时策略和FPS游戏占据网上主流的局面，期望《王牌飞行员Ⅱ》能够异军突起，成为战网中的一颗新星。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Fighter Ace Ⅱ
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Microsoft Games
上市时间：1999年12月
期待程度：★★★★

时间机器

不知大家还记得H.G. Wells吗？著名的经典科幻小说《世界大战》(The War of the Worlds)和经典冒险游戏《黑暗之蛊》都出自这位大师之手。近期，以制作冒险游戏著称Cryo Interactive制作的《时间机器》，也正是自H.G. Wells的同名小说改编而来。

在《时间机器》中，人们最感兴趣的时空旅行被作为一个社会问题摆在了桌面上。整个的故事情节相当曲折而诱人。可惜的是，就象许多改编的影片一样，没有哪部小说可以原汁原味地引入游戏中。《时间机器》的主创者Bruno Martin如是说：“我认为时间就是整个游戏的最佳主题，所以根本不必拘泥于原作小说的具体情节安排。我们要作的就是借小说的名字，使家喻户晓的H.G. Wells成为游戏的主角（而在小说中，他只是一个配角）。”

在游戏中，玩家扮演的H.G. Wells将被送到公元80000年。当他到达时，送他的时间机器随即消失，而眼前的世界又格外的黑暗荒凉，人们因为“时间风暴”而慢慢的丧失记忆，唯有沙漏之主(Khronos)能够恢复整个时间的平衡。

为了精益求精，游戏的制作者们仔细研究了H.G. Wells本人以及维多利亚时期人们的生活（80000年后还是维多利亚时代？）。所有的一切都是为了能够营造出一个真实的未来世界。游戏采用的全新3D引擎可随时跟踪角色的动态视角，并且支持几乎所有的3D加速卡。可惜的是，游戏的解析度只有640×480。

虽然《时间机器》只是一个单人游戏，不过即使你玩上好几遍也不会遇上完全相同的事件。这是因为游戏中每一个人物的AI都是单独写就的，并且带有一定的随机性。所以即使玩家两次都采用同样的方式进行游戏，也可能会有不同的经历。

HIGH LIGHT

时间的题材似乎永远受欢迎，相信这部改编自著名小说的冒险游戏定会受到玩家的欢迎。虽然目前该游戏的资料不多，但是由Cryo Interactive的强大制作力量加上H.G. Wells的出色小说内涵，应该会有不俗表现。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：The Time Machine
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：Cryo Interactive
上市时间：2000年1月
期待程度：★★★

记得自从《大富翁》系列问世时起，便一直是笔者邀朋携友围坐一堂消耗掉整个白天而不厌其烦的最佳选择，当时无论是参与者亦或观看者无不沉醉其中，欢呼声慨叹声此起彼伏，热闹非常。时至今日，《大富翁》已经出了4代，而这类桌面益智类游戏也始终吸引着笔者的目光。下面要介绍的这款由翰林汇旗下火狐狸工作室全力制作的《光荣与梦想》，正是一款融入了养成、角色扮演等多种元素的桌面益智游戏。

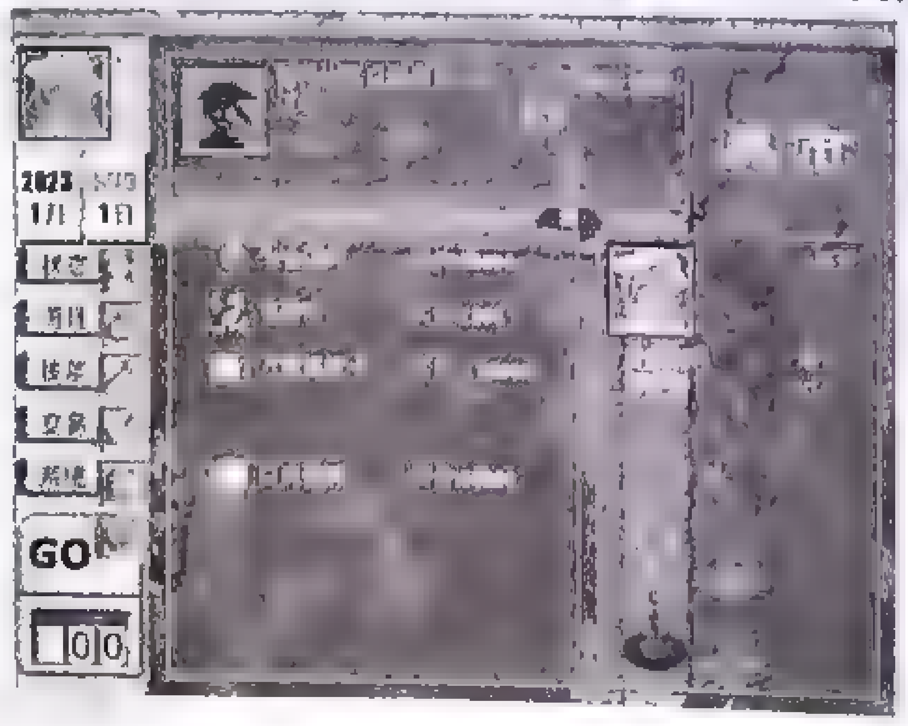
与众不同的是，《光荣与梦想》并非简单的毫无情节可言的“强手”游戏。制作组为它安排了别具一格的故事背景。公元2223年，地球人口膨胀，大气污染，水源不足，交通堵塞，治安混乱……正在各国首脑为寻找补救措施而焦头烂额的时候，由联合国派出的探索飞船发回

报告称已经找到了与地球环境极为相似的新的定居点，取名为“新伊甸”。这一喜讯迅速传遍全世界，由此也掀起了一场浩浩荡荡的外星移民运动。一场争夺土地、财富和权利的战斗开始了……游戏的主角是一名来自中国香港的富家女孩小春，为了开创自己的事业而离开父母独自踏上开辟新大陆的旅程。在“新伊甸”上，小春白手起家，从开小连锁店到经营大型的水电、建筑公司，经历重重考验，最终打败了各国商手，成为一个成功的房地产经纪人。游戏为玩家设计了多重关卡，只有完成一系列的任务才能得到最终的胜利。同时，依据玩家在游戏中的表现会出现不一样的结局，即根据玩家的游戏时间、财产总和及各种成绩评出玩家的级别，这一点很象养成类游戏。当然，如果玩家对过多的任务感到厌烦，也可以不理会它们，《光荣与梦想》采用的是离散式的情节设计，即使完不成任务游戏也会继续下去，这样就不会因为某处情节而阻塞游戏的进程了

游戏共有8个人物，来自不同的国家地区并且拥有不同的身份和鲜明的性格。这些特征不仅表现在人物的外表和语言上，更体现在人物的属性、技能以及行动中，可以说是性格使然。例如来自美国西部的刑警比利，其性格暴躁，容易发脾气，因此他有一项技能为激怒，使用后愤怒值增加，并会随机扔蛋糕、花盆和污水；职业赌徒沙皮的技能则差不多都和赌有关，如赌租、赌地、赌气等等。游戏中，人物的属性分为性格属性和魔法属性两种。性格

属性有道德、观察力、魅力、运气等，它们决定着人物的技能和特殊必杀技的产生，而这些技能的施放则取决于魔法属性的高低。“技能”的产生也是游戏的一大特色，在《大富翁》中，玩家可以用各种各样的卡片来换地、炒股或加害对手，而在《光荣与梦想》中，这些随便可以拿钱买到的卡片变成了某个人所特有的技能，如此一来，想随便加害别人或为所欲为已经不再容易，这样做也更加贴近现实。

前面提到的是《光荣与梦想》的独特之处，下面要说的是它的细微之处。众所周知，《大富翁》的游戏目的就是买地收租以及股市交易，这些也是《光荣与梦想》的主要玩点。所不同的是，其中的地形规划和建筑设施，如《大富翁》中从2级住宅发展成3级住宅乃至更高级只要掏钱就行了，这里却必须连成片后才可以。另外，《光荣与梦想》中还增加了公园（增长精神）、黑市（隐藏在道具店中，道德50以下或日期和星期均为奇数时可进入）、建筑公司（可建造或升级一栋建筑，每栋建筑都需要交纳建筑费）、旅运公司（可以去指定的任何地方，同是要交纳旅费）、批发站（倒卖商品的场所）、服务中心（提供各种任务和各种信息）、科技中心（提升技能）等服务性建筑。



《光荣与梦想》的游戏界面并不华丽，但人物造型都很可爱，特别在发挥技能时成功或失败时，都将有不同的表情和画面表现，给游戏增添了不少乐趣。

HIGH LIGHT

《光荣与梦想》是国内诞生的又一款游戏，尽管它还有些不尽如人意的地方，如画面表现力，声音及配乐效果等等，但我们也从中找到了一些与众不同的设计思路。虽然国内制作组与国外大牌游戏公司有一定的实力差距，但是，相信只要有好的创意、不懈的努力以及热情支持的玩家，总有一天，我们会见到标有“made in China”的经典游戏在国外游戏货架上被抢购一空的情景的，这大概也是《光荣与梦想》的名字的另一个由来吧。

文/三寸丁　编辑/石子

游戏类型：策略[ST]
制作公司：火狐狸工作室
上市日期：2000年1月
期待程度：★★★

流 星 时 空 COMPUTER & GAME

恋爱物语 II

瓦尔大地是一个科学与魔法共存的世界，所以也就有了魔法学员的诞生。因为受到哥哥的影响，兰兹同样选择了魔法学院进人就读。没想到在这个时候，整个世界在温室效应下开始出现气候异常的现象，间接导致彩虹花不断地生长出来。如何成功地阻止环境继续恶化下去，便成为魔法学员现今的最大责任，兰兹与五位女孩将要如何来化解这个危机呢?

相信喜欢恋爱养成游戏的玩家都还记得《恋爱物语》这一款完全中文化的杰出作品吧！游戏中登场的女主角人数不但高达12位，就连结局的数目都逼近一百大关，因此一般玩家很难在短时间内就看到完美的结局。为了改善一代的缺点，这回的《恋爱物语II》很明显地将庞大的游戏构架大量

简化，虽然女主角与结局的数量大幅缩小，不过玩家更为关心的重点还在于游戏的可玩性究竟够不够高。

由于《恋爱物语II》直接采用高彩高解析度来显示画面，因此无论是在精细度方面或是色泽及配色处理方面都好得没话说，尤其是在成功的人物设计的作用下，就连一般不太喜欢玩游戏的女性，恐怕也都会引起她们想要一玩的兴趣。另一方面，游戏对于事件背景的绘制处理相当讲究，如果玩家不仔细观察的话，大概都会将这些场景当做一般的写真照片！

这款游戏的故事进行完全要靠行程安排来进行，玩家高兴什么时候休息就直接休息，而且还可以针对特定的课程展开密集学习，这对于真实生活当中的学生可真是一大福音，不是吗?不过休息是为了要走更长远的路，玩家也要随时注意主角的体力状况，要是过低的话可是会生病的呢！至于这些课程的内容真的是包罗万象，但是由于部分行程只能排在固定的星期几上课，这是玩家需要留意的地方。觉得每一周都要再排一次行程很麻烦吗?没关系，除了需要强制进行的学校活动之外，《恋爱物语II》将会帮您自动记住上周的行程内容，这样一来，您就不必再整个重头来过了。

这类恋爱养成游戏最容易让玩家感到厌烦的地方，应该就是那些会不断重覆出现的课程动画吧。为了让玩家更能融人学校活动之中，《恋爱物语II》除了特别加强了这部分的视觉效果，以便让它的趣味性大幅度提升之外，还多了换位与分组的设计，而且还直接影响到主角的学习情绪，使得观看这些过场部分不再是一件痛苦的事情。当然，突发事件在《恋爱物语II》里同样也扮演相当重要的角色，除了假日会在校内发生的事件之外，就连一般上课的时候也会有事件不断地发生，因此多少冲淡了重覆课程动画所带给玩家的不耐烦的情绪。

至于在游戏的剧情编写方面呢?《恋爱物语II》成功地将大目标纳人其

中，也就是要想办法化解瓦尔大地之温室效应的危机，然后将与五位女主角都保持良好关系的小目标插人其中，另外再配合上六人之间的爱情蕴酿的描写，以及五位女主角所各自拥有的不为人知的隐情，构成了这一部不落俗套的恋爱养成游戏作品。

音乐在游戏当中的份量不算太重，更由于它巧扮着绿叶辅助的角色，假如玩家没有特地留意的话，可能都不会在游戏过程当中特别加以聆听与欣赏。语音部分的演出相当不错，而且每一位人物的个性营造都做得非常棒，但很可惜的一点是，由于游戏里头的讯息实在太多，玩家仅能够听到部分重要对话。《恋爱物语II》的操作则是玩家无需担心的特色所在，真的是一鼠在手游玩到底，再加上游戏本身界面系统的优良规划，无论您身为这类游戏的新手或老手，都可以在很短的时间之内上手畅玩。

HIGH LIGHT

《恋爱物语II》可以说是一款相当不错的恋爱养成游戏佳作，它有着讨人喜欢的人物演出与丰富的剧情安排，并且还有着试图将游戏世界更为生活化的高度策划，相信凡是不排斥这类游戏的玩家，都可以在这款游戏里得到最大的满足。

连邦供稿　编辑/游骑兵

游戏类型：策略/角色扮演[ST/RP]
汉化公司：第三波
上市日期：1999.12
期待程度：★★★☆

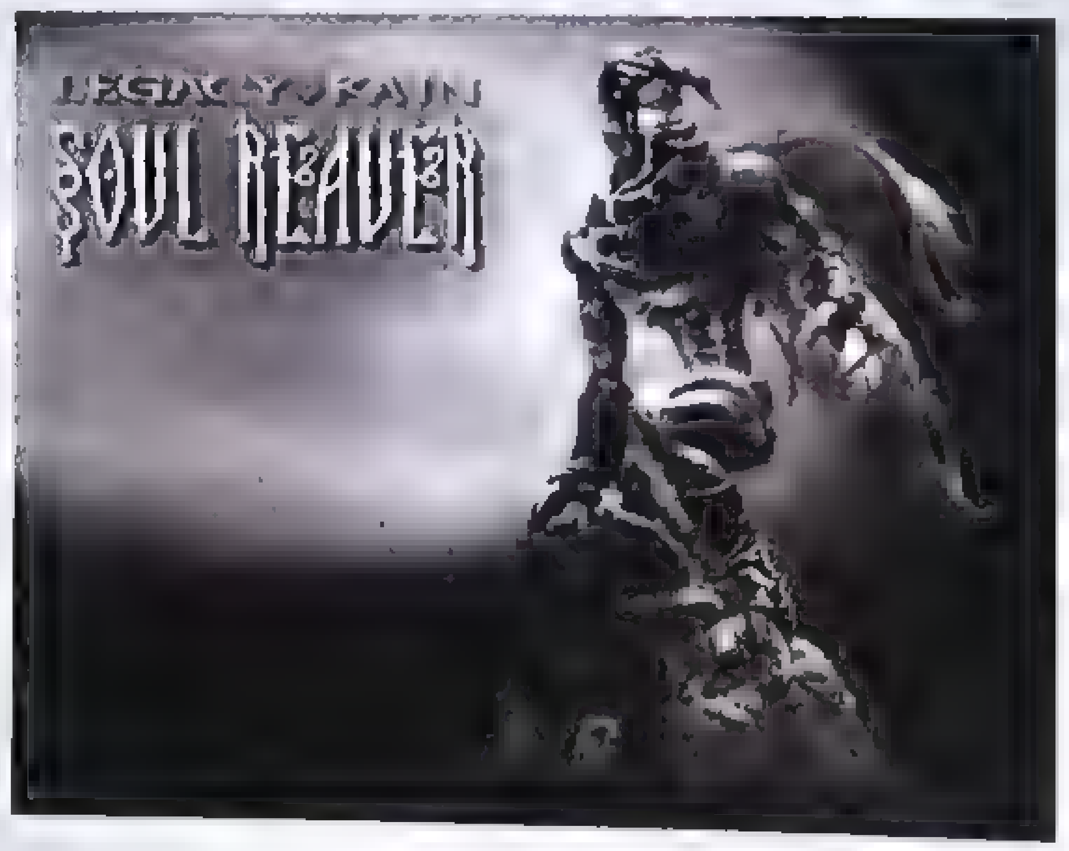
摄魂使者

图像表现：90		85
音乐音效：83		
操 控：80		
创 意：87		
动 感：89		
故事线：80		

■文/FreeLancer

最近 EIDOS 公司好戏不断，这不，在举世瞩目的《古墓丽影Ⅳ》推出之前，这家日渐火爆的公司接连推出了几个风格类似的游戏。这其中，制作最为精良的当属这款《摄魂使者》(英文直译为“凯恩的遗产：夺魂剑”)。

这款由 Crystal Dynamics 制作的游戏同时在 PC 和 PS 上发行。因此，这款 PC 游戏带有十分浓郁的游戏机风格。与“古墓丽影”系列经典的追尾视角不同，《摄魂使者》采用了游戏机上常见的固定摄影机视角，也就是玩家按哪个方向键，游戏主角就向那个方向奔跑。这种控制方法在键盘上简直是一种折磨，尤其是在玩家需要不断调整视角来攻击敌人时。因此你如果没有一支好用的手柄的话，那么奉劝你最好还是小心这个游戏，因为你很可能会因为游戏特有的魅力而无法自拔，以致最后将一切罪过推到键盘上。



总体看来，这个游戏给人的第一感觉是十分另类的，因此肯定会有一部分玩家难以在第一时间接受这个游戏。

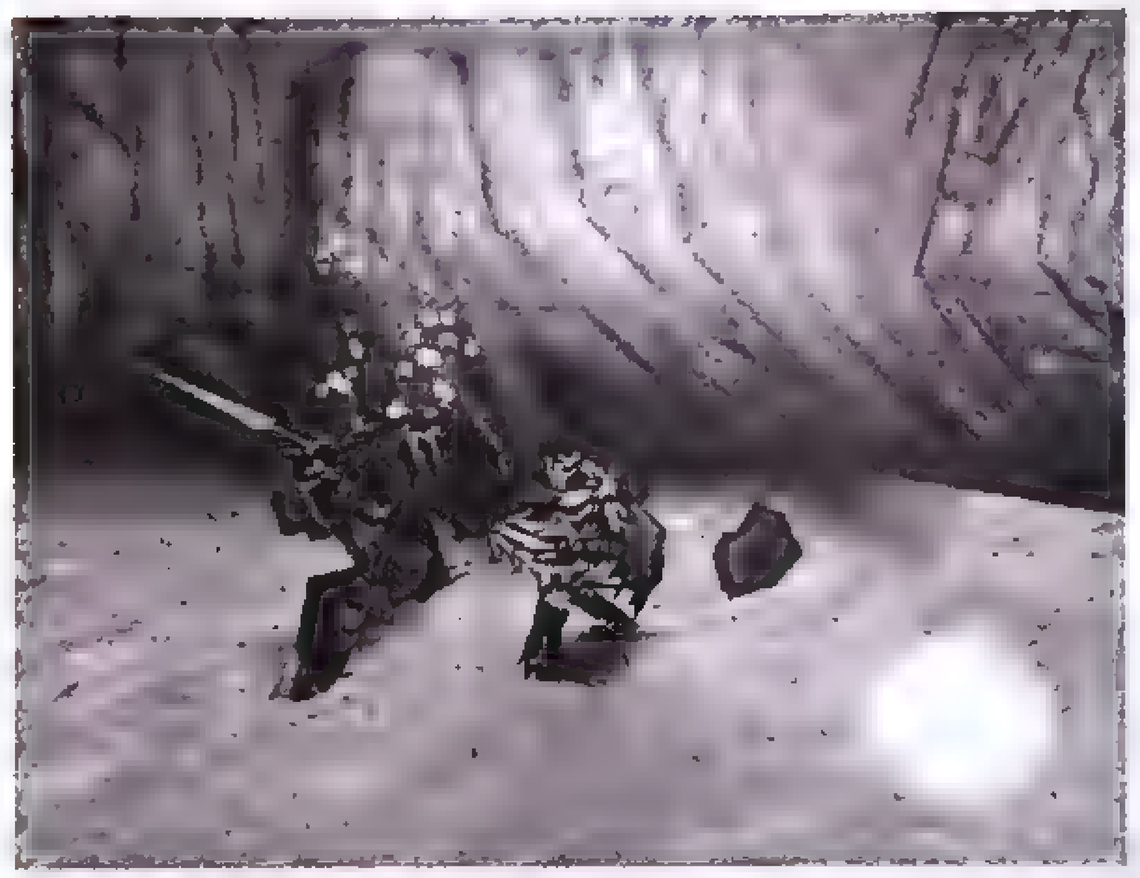
首先，主角 Raziel 是一个吸血鬼家族的成员，他是凯恩(Kain)的众多后代中的一个。然而他的过度完美却引起了制造者的嫉妒。凯恩撕裂了 Raziel 的双翼，并将他投入冥河。很长时间以后，Raziel 再度苏醒，却已经变成了一个丑陋不堪的怪物。从此时起，Raziel 在一个神秘声音的指引下，开始了向凯恩复仇的旅程。

其次，在这个国度里，Raziel 永远不会死亡。他有能力穿行于两个世界之间：物质世界和精神世界。Raziel 在物质世界时可以随时进入精神世界；但是反之，则需要找到特定的地点才能实施转换。虽然重生后的 Raziel 已经是个完全不同的吸血鬼，但是当他在物质世界里活动时，生命力依然会不断下降。因此，当 Raziel 在物质世界体力不支时，除了可以设法吸食被暂时击毙的怪物的灵魂外，还可以进入精神世界来休息一下；如果 Raziel 在精神世界里生命耗尽后，则会在地下冥河的入口复苏。有如此能力的 Raziel 还会害怕什么?

第三，Raziel 是一个名符其实的超人。与劳拉不同，他有无穷的力量，可以同时推动几块摞在一起的巨石。他的翅膀虽然已经无法再用来飞向天空，但却依然可以用来在空气中滑翔，再加上游戏中可以不断取得的远古魔法；唉，这个 Raziel 简直酷毙了!

在这个属于凯恩的国度里，虽然长年阴雨连绵，天空永远昏暗，但它却依然是个美丽的地方：亮丽的瀑布，宏伟而古老的建筑，神秘的远古机械，这一切，都浓缩在这个小小的世界里。建筑结构、比例都是难以致信的真实，巨大的齿轮、高耸的石像、冒着火焰的熔炉、深邃的沉船、地下湖泊和帝王陵墓等等，都能给伴随着 Raziel 历险的玩家留下深刻的印象。

对于那些喜欢战斗的玩家来说，这可能是个不幸的消息：战斗部分在《摄魂使者》中并非重头戏。这个游戏的战斗系统十分简单。玩家所能使用的武器除了开始能找到的法杖以及类似的东西外，就是那些唾手可得的火把。在游戏后期，Raziel 还能得到“夺魂剑”。而 Raziel 所要留意的敌人，也不过就那么几种。为了维持充沛的体力，Raziel 必须要不断考虑如何消灭他的敌人，以吸取他们的灵魂。在物质世界里的水，对于吸血鬼来说就是毒药，因此 Raziel 可以把敌人抛入水中、阳光下，或者将他们用火把烧死、用武器刺穿，然后吸食他们的灵魂。在游戏后期，Raziel 更可以利用他的“夺魂剑”将敌人的身躯彻底粉碎。除此之外，对付 BOSS 级的敌人时，Raziel 通常不需要进行持久的战斗，而只要动动脑筋，找到他们的弱点，充分利用周围的机关即可从容过关。



不过，对于那些喜爱动脑筋的玩家来说，《摄魂使者》则提供了很多极具挑战性的迷题。玩家常常需要用心体会精神世界和物质世界最大的不同：在精神世界里，什么东西都无法移动，而且由于时空的扭曲，Raziel 周围的环境通常会发生某些变化。不断地在两个世界之间进行转换，通常是解开某些迷题的关键。随着游戏的发展，Raziel 将会面对他的若干个兄弟。每杀死他的一个兄弟，Raziel 都可以得到一项特殊技能，包括攀岩、游泳、穿越栏杆等。充分利用这些技能也可以使一些问题迎刃而解。

与一些层出不穷、毫无特色的跟风之作相比，《摄魂使者》为我们充分展现了一个完全不同的惊世之作。结合了《亡命暗杀令》(MDK)和《古墓丽影》的一些优点，加上近乎完美的贴图、流畅的人物动作场和景切换、迷幻的光影效果，还有优秀的剧本编排，这一切都可以体现出一个好游戏的特色。唯一令人感到遗憾的就是，游戏的场景太少，而且在游戏的后半部分，玩家遇到的迷题缺少挑战性和新意，大多数情况只是机械地重复单调的拼图游戏。另外一大鸡肋之处就是游戏操作十分困难，即便你有手柄也是如此。不过抛开这些瑕疵不说，《摄魂使者》这款游戏都算是当前的一款好游戏，如果你有兴趣和时间，不妨一试。

编辑/游骑兵

英文名称：Legacy of Kain: Soul Reaver
出品公司：Crystal Dynamics/Eidos
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作/冒险(AC/AD)
最低配置：P200(3D 加速卡)/P266/16MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：P266/32MB、3D 加速卡、8 速光驱、手柄或摇杆
3D 加速卡：D3D、软件模拟
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.9

天旋地转Ⅲ

图像表现：96		94
音乐音效：94		
操　　控：90		
创　　意：90		
动　　感：100		
拟 真 度：90		

■文/Survivor

时光回溯到 1995 年，那时大多数的玩家还沉浸在主视角动作射击游戏《毁灭战士》(Doom) 的狂热之中，市场上充斥着各种各样的 DoomToo 游戏，几乎所有的人都认为只有那种扮演一个人在地面上行走的射击游戏才好玩。就是在这样的一个环境下，Interplay 出品了一个革命性的疯狂射击游戏，在这款游戏里，玩家不再扮演一个人，而是控制一艘悬浮在空中的飞船，在一系列 3D 的空间中射击那些同样飞行在空中的敌人。由于可以在完全 3D 的空间环境里进行完全自由的移动，自由到甚至让你感到头晕目眩方向不明，所以游戏的设计者们根据这个最大的特点给她取了一个十分恰当的名字——《天旋地转》(Descent)。很快，这个独特的射击游戏就吸引了大量的玩家沉迷其中。到了 1996 年，《天旋地转Ⅱ》的推出再次轰动了所有热爱这一游戏的玩家，以这个引擎为基本架构制作的太空模拟战斗飞行游戏《自由空间》(FreeSpace) 更是获得了 1998 年度最佳太空模拟游戏的殊荣。

时光流逝，距离《天旋地转Ⅱ》的推出已经 3 年了，正当人们渐渐忘记曾有过这么好的一款射击游戏时，《天旋地转Ⅲ》终于以一种全新的姿态呈现在所有玩家的面前。这一次，它不仅仅是继承了“天旋地转”系列的一贯风格，还运用电脑游戏中的各种新技术全面展示了这一游戏独特的魅力。

故事背景

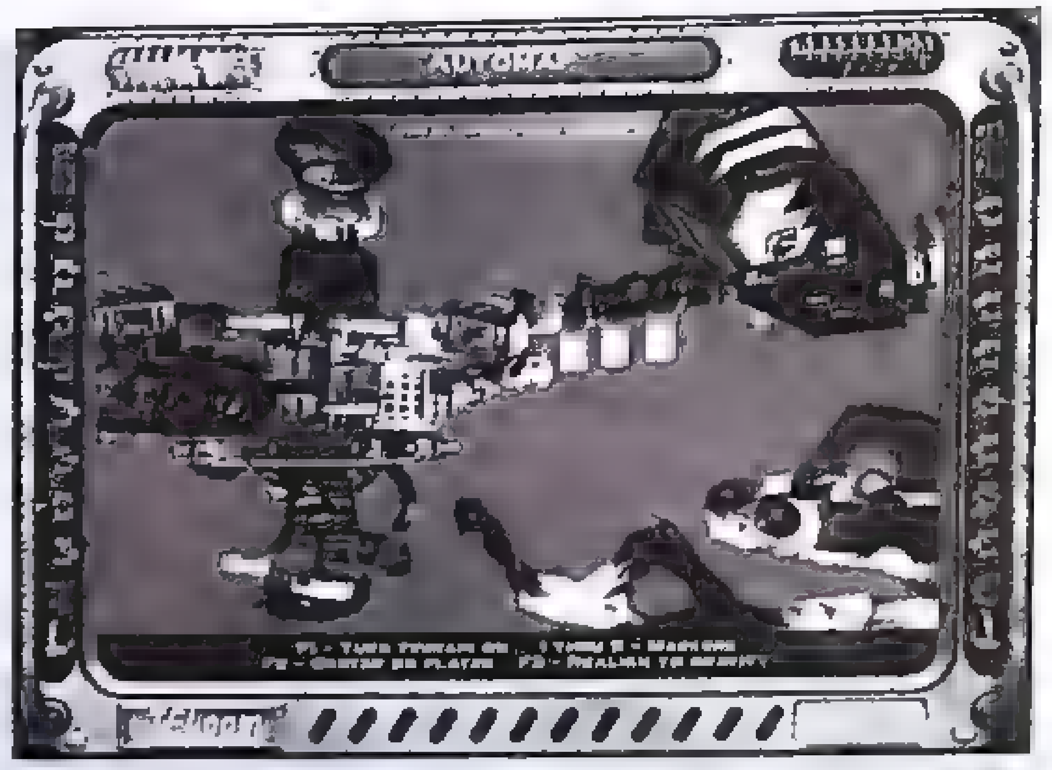
同很多动作射击游戏不同的是，“天旋地转”系列有一个完整的故事背景，每一代的游戏都有一条清晰的故事主线，这些故事在国外已被写成了科幻小说，迄今为止已经和即将发行的一共有 3 部，按照时间的顺序分别是《天旋地转》(Descent)、《天旋地转：失窃的雷电》(Descent: Stealing Thunder) 和《天旋地转：夜之女神》(Descent: Equinox)。在《天旋地转Ⅲ》这款游戏中，你扮演的是一个物资保护员，在一次奉命摧毁一个受病毒感染的矿井的任务中，由于意外的事故被无助地留在太空里漂流。当你在太空中逐渐飘向太阳时，一群叛逃的研究员救了你，并把你带到火星的一个秘密工厂。在那里，作为物资保护员的你惊讶地发现，原来这一切都是邮政土地矿物公司 (P.T.M.C) 策划的阴谋，而且那起让你差点死在太空中的看似意外的事故也是这个阴谋的一部分。新发现的激励和对复仇的渴望，促使你开始了另一次寻找答案的危险旅程……

外在表现

在画面、音效、光影效果这几个方面，《天旋地转Ⅲ》同 1998、1999 年出品的任何 3D 游戏相比都可谓有过之而无不及。这个游戏几乎支持现在市面上所有的 3D 显卡和 3D 声卡，如果你的电脑里装有比较高档的硬件，那么笔者强烈建议你拿这套游戏试一试效果，绝对可以把你的硬件特效发挥得淋漓尽致。游戏中的画面极其精细，颜色的运用也非常华丽，尤其是在战斗中，使用火焰喷射枪时释放出来的火焰，配合各种光束、导弹，绝对可以让你眼花缭乱。游戏的声音效果没有什么更多可说的，全面支持 EAX 和 A3D 标准，只要你的设备足够好，你就可以感受到震撼的 3D 环境音效。游戏中那种实时的光影效果用绚丽这个词来形容是毫不夸张的，当你在游戏中发射照明弹的时候，看到那种光亮的强暗随着照明弹的移动不断变化时，你肯定会叫绝不止。

游戏场景

《天旋地转Ⅲ》在场景的设计上成功做到了前两代游戏一直没有克服的难题，那就是在每一关中都加入了内部和外部的场景，而且这些高度精细的内部和外部环境的转换是完全无缝和实时的。这完全归功于那些第一和第二代的游戏制作者专门为《天旋地转Ⅲ》所建造的全新双环境融合引擎 (Fusion Engine)，这个引擎为游戏带来了革命性的进步。结合一个模拟飞行的引擎和用以设计房屋基础的结构引擎，使玩家无论在封闭空间还是开放空间都可以毫无停顿地全速飞行或者做出各种旋转、侧飞、横移等动作。这个先进的游戏引擎还可以直接读取 3D Studio MAX 的模型文件，并自动将产生的 3D 模型转变为能够高速绘制出来的多边形 3D 模型，因此在这一代游戏中出现了很多华丽、大型的场景。另外，为了增加游戏场景的真实感，每一个环境还运用了复杂的几何学模型来帮助增强图形化的外表。所以在游戏中你不仅会看到光怪陆离的室内场景，还会见到各式各样的外部景色，有白茫茫的荒野，景色诡异的峡谷，甚至灯红酒绿的城市。笔者在玩完了这款游戏后，就发现自己已经永远无法忘记那怪异却又无比美丽的外星景色了。



真实的质感

也许你不会相信，但《天旋地转Ⅲ》中的每一个物品都确实有自己的质量、速度、惯性和其它一切真实世界中的物品所具有的特性，这是一种不亲身尝试游戏就体会不到的感觉，也是一种不容易描述出来的感觉。在游戏中你可以清楚地感受到不同质量的物体碰撞后所带来的不同反弹力，如果撞到了一个小飞行器，也许你只会感到轻微的震动，但如果一个大机器人向你冲过来，那么也许你就会被撞得找不到东南西北了。在战斗的时候你还会看到被炸碎的机器人零件弹到墙上然后落到地面的过程，绝对是重的先掉到地上。另外被激光击中的感觉和被导弹击中的感觉也是绝对不同的，因为爆炸产生的冲击力完全不一样。

聪明的 AI

不要怪笔者没有提醒过你，《天旋地转Ⅲ》中电脑的 AI 绝对是一流的，所以在初次进行游戏的时候千万不要冒然选取高难度。在游戏中有超过 30 种的敌人，每一种都有自己不同的移动方式和配备的武器，他们会根据自身的优缺点选择不同的攻击和躲避方式，最可恨的是他们会在遇到危险的时候呼叫援兵，然后成群结队地攻击你。笔者就有一次不小心闯入了一间有 7、8 个敌人守卫的大厅，结果在慌乱的躲避中很有意思地发现：那些小型机器人四处游荡地射击，发射跟踪导弹的敌人几乎是呆在原地瞄准你攻击，而使用火焰喷射器的敌人则是追着你四处跑，还有隐藏在角落里朝你放冷枪的家伙，笔者就是这样在

慌乱中没找到出口,被活生生地击落了。

自由的移动

《天旋地转Ⅲ》中的移动方式体现了这个系列最大的特点,正像笔者前面所说的,由于在游戏中是飘浮在一个三维空间之中,所以移动起来是完全自由的。你可以在上下前后左右6个方向上任意横移;可以自由地旋转、侧飞甚至倒飞;可以随意地转向三维空间中的任意一个方向前进,飞船还提供了加力推进器,可以加速前进,几乎你能想象出来的移动方式都可以在游戏中实现。正因为自由到如此地步,所以很容易在战斗中找不到北,即使在正常的前进中也经常会发现自己的飞船不知不觉上下倒了个儿。为了避免玩家在这种情况下迷失自己的方向,游戏提供了自动回复飞船位置的功能,只要你2至3秒不去操纵飞船,它就会自动转回正常的位置。

另外,《天旋地转Ⅲ》中大部分由各种狭窄的通道和管道组成的室内场景其实就是一个迷宫,虽然比起很多RPG中那种变态的迷宫来说要简单许多,但由于是在三维空间中,所以依然很容易迷路。不过好在游戏提供了两种非常有效方法来避免玩家迷失在庞大的室内场景中,一是提供了一个非常详细和漂亮的三维地图,这个地图可以从任意角度和任意距离来观看,笔者个人认为《天旋地转Ⅲ》中的地图可以称得上是一绝,列为游戏最大的特点之一是毫不过分的;二是在你的飞船中配备了一个"向导机器人"(Guide Bot),你可以在任意时刻释放它,让它将你带到该去的地方。有了这两个法宝,我相信任何玩家都不会再陷于迷路的苦恼中了。

结 束 语

《天旋地转Ⅲ》还有许许多多值得一提的地方,如专为网络游戏而作了许多的优化,为喜爱自己编辑任务和关卡的玩家提供了任务编辑器,以及游戏提供的3种具有完全不同性能特征的飞船和20种全新的武器等等,限于篇幅的原因笔者无法在这里向所有喜爱动作射击游戏的玩家一一介绍,所以只有靠大家在游戏中自己去体会《天旋地转Ⅲ》的无限魅力了。

编辑/游骑兵

英文名称:Descent 3
出品公司:Outrage Entertainment/Interplay
国内发行:新天地
发行版本:2 CD / WIN9X、NT4(SP3)
类　　型:动作/模拟(AC/SI)
最低配置:P200/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置:-
3D加速卡:D3D/Glide/OpenGL
多人游戏:支持
控　　制:鼠标+键盘、摇杆
出品日期:1999.6

创造自己梦想的铁路王国——铁路大亨Ⅱ

图像表现:	95	96
音乐音效:	90	
操　　控:	95	
创　　意:	98	
策 略 性:	100	

■文/底板爱好者

如同四大发明被看作是中华民族的骄傲一样,沃特(Watt)发明的蒸汽机拉开了西方工业革命的帷幕,同样也被推崇为一个时代的象征和代表。1804年,在沃特天才的杰作诞生几十年之后,又一项以蒸汽机为基础的伟大创造再次诞生在英国。起初,Richard Trevithic设计制造的铁路机车并没有引起足够多的重视,那些见证历史的人们完全没有想到,就是这样一个笨重、呆板、行动缓慢,而且造价高昂的铁家伙竟然能够在后来的一百多年里创造出一个全新的工业,甚至是一种全新的文化!

转瞬之间,二百年过去了,在这期间,铁路和机车对人类所作出的贡献有目共睹。套用一句熟悉的广告词,"如果没有铁路,世界将会怎样?"伴随着它的发展进步,一大批工业巨子从此诞生,他们的发家起步、逐渐壮大,甚至到最后的没落沉沦,无一不与铁路有着密切的关系。这些工业巨头的成功,既推动了铁路工业的发展,也造就了自己庞大的铁路王国。

这二百年,是铁路工业无比辉煌的二百年,我们手中的这张《铁路大亨Ⅱ》(Railroad Tycoon 2)游戏,正是描写过去的这段岁月,让玩家有机会重温铁路工业发展的历史,跟随那些巨人的足迹,去品味创业的艰辛,去体验成功的喜悦,创造自己梦想中的铁路王国。我们在游戏中能够经历它的金色年华,更能感受铁路工业发展的现在,展望它遥远的未来。

说起《铁路大亨》的一代,相信骨灰级的老玩家们都不会感到陌生,几乎在十年以前,整个业界还处在一片混沌的时候,一个后来被证明在电脑游戏领域极具创造力的席德·梅耶(Sid Meier)主持开发了这个游戏。一经推出,《铁路大亨》就迅速占领了广大玩家的心,不仅在当时的各个游戏排行榜高居榜首,而且受到了挑剔的评论

家们的一致好评。

《铁路大亨》这个被称为"史上最卓越的电脑游戏"之一的作品何时能够推出续作,自发售那一刻起就成为了玩家们关心的话题,但或许席德·梅耶感到超越如此成功的原作是一件十分困难的事情,关于《铁路大亨Ⅱ》的一切就再也杳无音信。十年之后,正当《铁路大亨》逐渐被人们淡忘,新游戏层出不穷的时候,PopTop这个名不见经传的小公司却放出了一条爆炸性的新闻——他们已经从商标持有者MicroProse公司那里取得了《铁路大亨》续作的制作发行权,并准备在不久的将来推出《铁路大亨Ⅱ》。确实,这个消息在整个游戏领域引起了巨大的反响,不仅有喝彩与叫好,更多的人则表示了他们的疑惑和不解,甚至还传来了强烈反对的声音。1998年,PopTop版的《铁路大亨Ⅱ》终于上市了,如同制作公司宣布开发此游戏时掀起的轩然大波一样,《铁路大亨Ⅱ》的正式版从玩家中再一次得到了激烈的回应。不过这一次,恰恰相反,玩家的担心和疑问被抛到了九霄云外,潮水般的好评向它涌来,在互联网上更掀起了疯狂下载《铁路大亨Ⅱ》试玩版的狂潮。负责出版发行的出版公司Gathering of Developers的网站被挤破了门槛,不得不在支撑了几个小时之后关门大吉,整整一天多高挂免战牌。在1998年游戏界最高规格的E3大展上,此游戏从众多的竞争对手中脱颖而出,众望所归地赢得了经营策略类游戏的大奖。

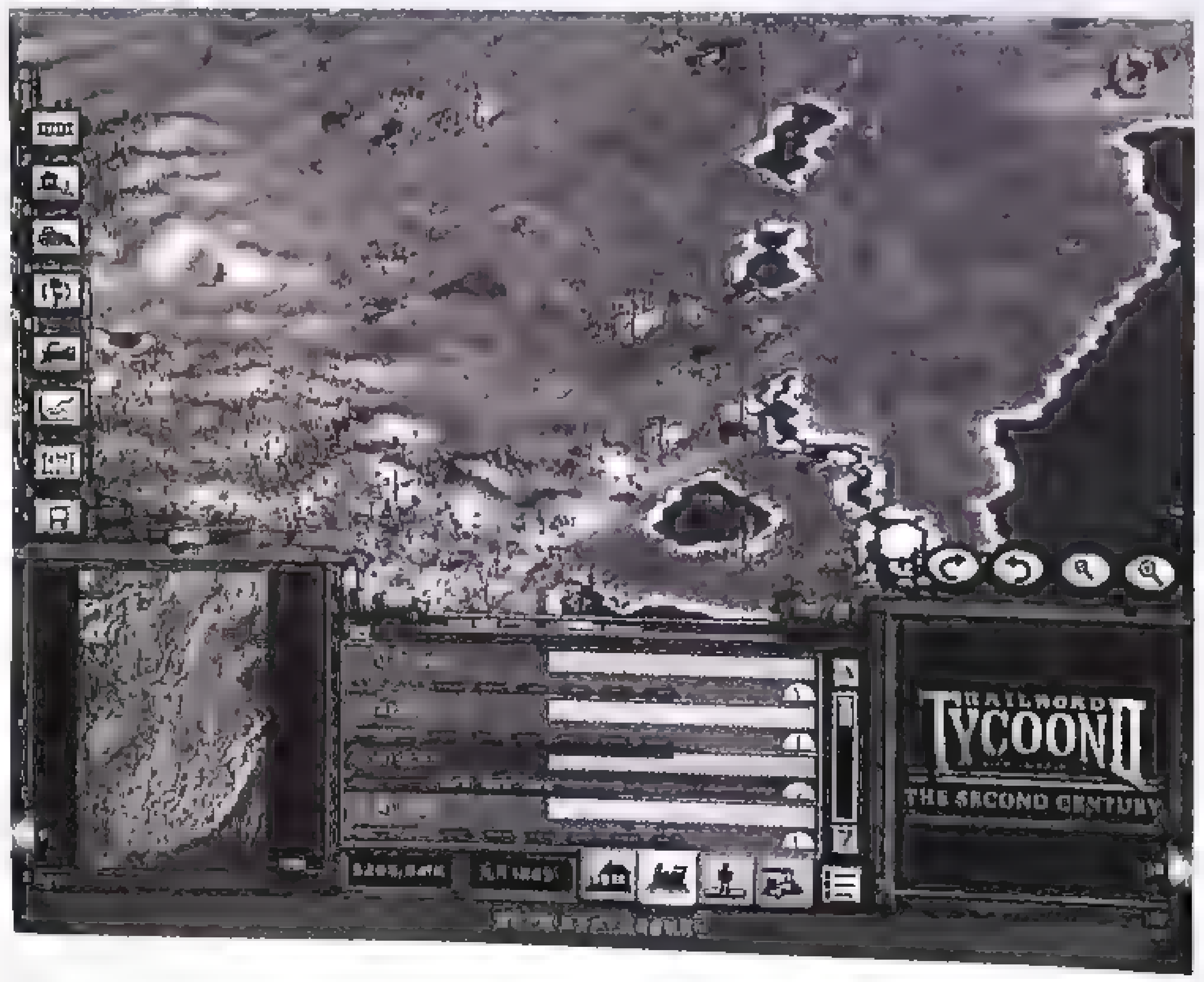
与前作一样,在《铁路大亨Ⅱ》中,玩家扮演一位铁路运输公司的主席。事无巨细,玩家必须尽可能做到亲历亲为。从选择合适的城市作为公司的发祥地,到铺设新的路线,购买各种不同型号的机车,最后到建设车站四周的商业设施,甚至购买地皮;无一不充满了挑战和艰辛,当然其中的

满足感和成就感也无与伦比。

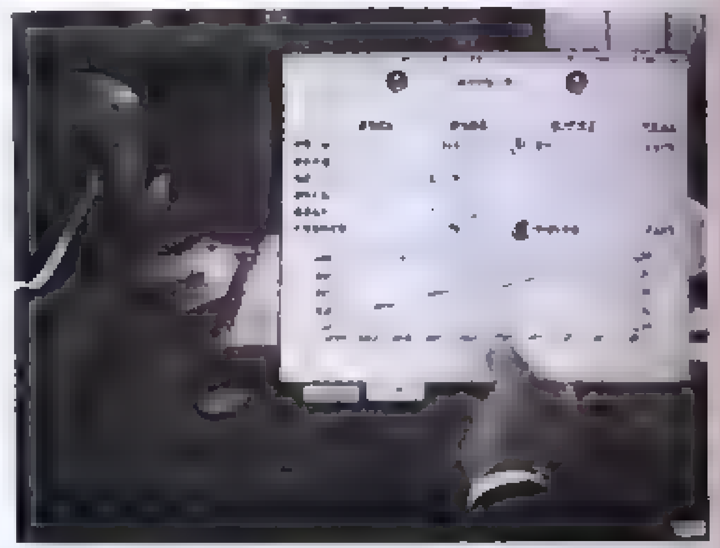
作为一个新手,进人游戏,首先有一关单人游戏可以让玩家小试身手。在这个任务里甚至没有任何的竞争对手,一切资源和旅客都摆在那里,等着你来发展和经营。这一关里,玩家的目标是于 1840 年前建立一条从巴尔的摩到华盛顿的铁路并至少运送货物 4 次,而如果玩家能够做到在规定日期前建立一条到哈铂斯费里的铁路并运货 8 次,就能够得到银牌;如果能运送 12 车货物到费城的话,就能够得到金牌!整个游戏主界面设计得十分形象,左手许多的图案非常好地概括出了各个选项的功能,它们分别代表铺设铁轨、建设新的火车站、铲去废弃的设施、地图概述、购买新的机车、金融市场以及系统控制等等。画面的正下方是玩家目前拥有的公司的具体情况,包括显示目前公司的供需情况、拥有的列车情况及同时存在的竞争对手等等,在这一关里自然是没有竞争对手的。右下角的动画框负责跟踪游戏中当前遇到的特殊状况,除了火车出轨发生故障之外,还经常有反映铁路工人铺设铁轨、建造车站等珍贵历史镜头出现,让人大饱眼福。

新公司刚刚成立,不必急于马上把铁路直接修到华盛顿,况且现在你还没这个实力。首先修条最近的路到 Relay 的铁路,按动“铺设铁轨”的图标,将单轨铁路直接从巴尔的摩连通到正下方的 Relay,注意准确地选择路线,不要被这精细的地图弄花了眼。在“建设车站”的选项中选择在该地建造一座新的火车站。对于象 Relay 这样的小地方,一座小型的火车站已经绰绰有余,至于车站的风格么,就看个人的喜好了。

有了路,有了站,就该买车了。在游戏初期,目前只有一种简陋的车型可供使用。随着时间地推移,会有越来越多更先进、速度更快也更可靠的机车被发明,玩家的选择余地也会逐渐变大。订购一列火车,再挂上几节客车和货车车厢,整个一条铁路的建设过程就大功告成。一声汽笛长鸣,我们的第一列火车终于顺利出站了……



众所周知,在整个游戏软件的发展历史上,与《铁路大亨Ⅱ》类似的经营策略类游戏层出不穷。但是,或许是为了考虑游戏本身的趣味性,避免过于复杂的操作吓退普通玩家,绝大多数与金融主题密切相关的游戏,其制作最薄弱的部分恰恰是它们的金融系统。过于儿戏的所谓金融系统大大削弱了整个游戏的立意,实乃一大败

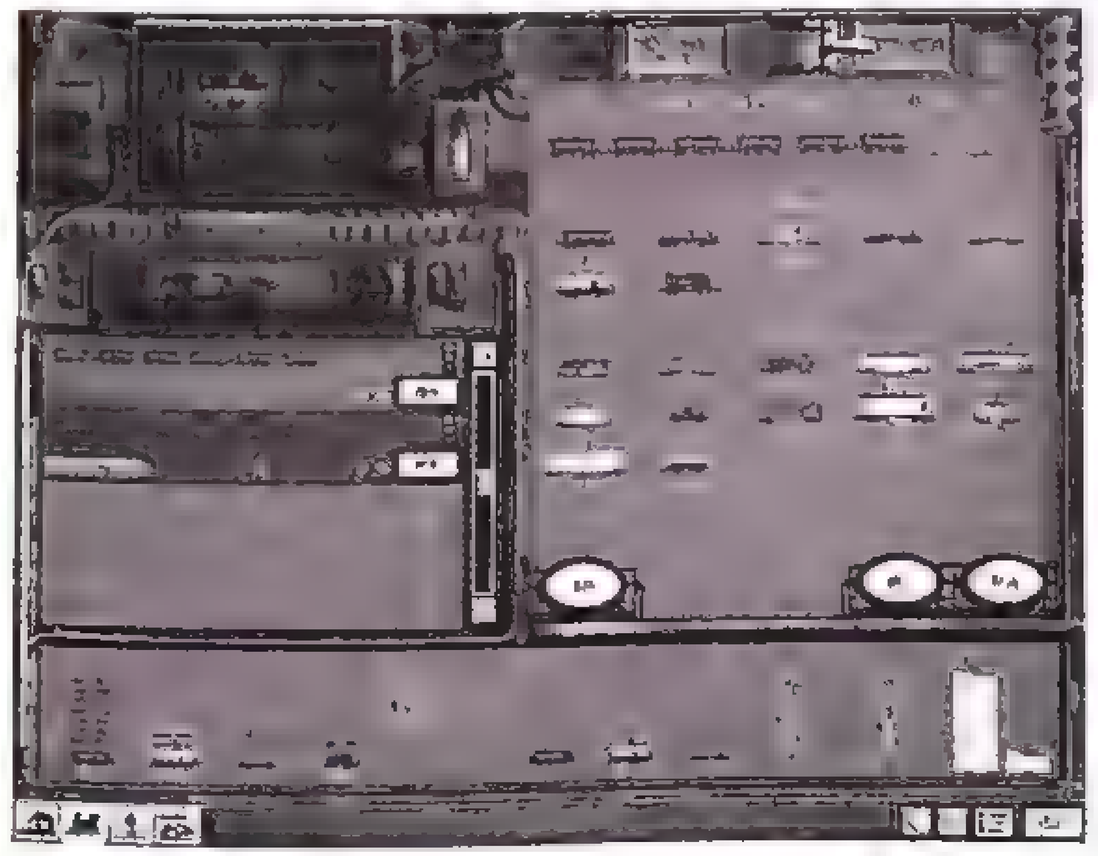


笔。在这一点上,《铁路大亨Ⅱ》的设计可以算得上出类拔萃,既不至太晦涩难懂影响玩家的兴致,又将那些“大富翁”类游戏的简化设计一脚踢了出去。以往资本市场竞争中常见的手段和方法,包括发行债券、变更红利、买卖股票、兼并、破产等等,在《铁路大亨Ⅱ》中我们都可以见到。对于资金暂时周转不灵的情况,玩家就需要适时适量地发行债券,但增加每股股票的红利可以吸引更多的股民为你提供资金,不过这也会增加公司的负担,万一发行了太多的债券而你却又无法按时兑付,你的信用等级就会下降,一旦下降到了一定的程度(CCC 级),银行将不再允许你发行债券,如果不及时调整,这样的恶性循环会使你很快不得不宣告破产。在《铁路大亨Ⅱ》里,破产并不象其它游戏里那样立刻 Game Over,在破产法的保护下,有意志力并有好运(比如因为成功修建某条通向新兴城市的铁路而得到该城市的巨额奖金)的玩家或许能够东山再起也未可知。当然,不是我们每个人都是金融方面的行家里手,因此,游戏里的这一切都经过了去繁化简的处理。PopTop 特别聘请金融资询专家使游戏中的整套金融系统清晰、易懂,而且完整,具有很强的

操作性。

特别值得一提的是,在《铁路大亨Ⅱ》里,玩家并不是代表某家铁路公司去参与竞争,而是站在个人的立场上为自己创造辉煌。作为铁路巨子的你,既可以当上这家公司的董事长,又能够同时在那家公司里拥有个人的股份;不但能够在主席的位子上叱咤风云,也可能因为拙劣的成绩被董事会扫地出门。这是不是有点象某些足球经理游戏呢?如此的设计,使原本在其它同类游戏里司空见惯的股票被赋予了新的(其实也是更真实的)内涵。股票不再仅仅被作为一种单纯的赚钱手段,玩家甚至可以纯粹充当一名投资家,不用亲手建造一条铁路,只凭手中足够的股票就当上铁路公司的董事长,这样的例子事实上在整个铁路王国的发展历史上屡见不鲜。除此以外,各种股票的升降主要依照各个铁路公司的营运情况,用比较专业的话来说,就是股票的涨跌是由上市公司的业绩来决定的,与“大富翁”类游戏里简单的买涨卖跌完全不同。还有其它的一些买卖股票的方法,与金融市场的动作十分相似,非此道行家的玩者恐怕是难于轻易掌握了。

有了好的创意,没有过硬的制作水准也不行,从《铁路大亨Ⅱ》的图象效果方面来看,PopTop 公司的制作人员采用了 S3D 的图形成象引擎。这个引擎将那些广阔的游戏地图渲染得十分精致逼真。在高达



1024×768 分辨率(游戏必须运行在只要 1024×768 的分辨率,当你运行游戏屏幕无显示时请检查显示器或显卡的显示能力是否支持此分辨率)和 16 位真彩显示的屏幕上,通过随意地缩放和旋转,我们可以看到广袤的大地上各种不同型号奔驰的列车,还有各个大、小城镇中繁忙劳碌的景象,完完全全是大工业革命时代无处不在的一片生机盎然和朝气蓬勃的气氛。除了游戏本身提供的包括中国在内的数十幅地图场景外,游戏还自带一个地图编辑器,创建不受限制的游戏空间。如同现今大多数游戏一样,《铁路大亨Ⅱ》也支持多人连线对战模式,有条件的玩家甚至可以登录互联网游戏站 Heat.net 与其他 15 名来自世界其它地方的玩家在同一个地图上展开即时的竞争。

从《铁路大亨》的一代起,笔者和许多周围的朋友就是它的忠实玩家,我们都被它无穷的魅力所吸引。后来,PopTop 推出的《铁路大亨Ⅱ》更是令我们疯狂,深深地沉醉其中的感觉实在很让人陶醉。白璧微瑕,在许多玩家看来,《铁路大亨Ⅱ》中满屏的英文实在是一道难以逾越的鸿沟,很多痴迷于此的朋友不得不在屏幕旁边放上一本厚厚的英汉字典。近日由新天地公司正式汉化并低价推出了《铁路大亨Ⅱ》中文版,这对我们玩家来说确实是个好消息,等到这正式推出的一天到来之时,我们将能真正亲手创建自己心中梦想的铁路王国!

编辑/游骑兵

英文名称:Railroad Tycoon 2
出品公司:PopTop Software/GOD
汉化公司:新天地
国内发行:新天地
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略[ST]
最低配置:P133/16MB、声卡、4 速光驱
　　　　　支持 1024x768 的显示器
3D 加速卡:不支持
多人游戏:支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.12

杀气冲天

图像表现:	80	76
音乐音效:	83	
操　　控:	70	
创　　意:	85	
故 事 线:	70	

■文/冬石

喜欢武侠小说的玩家拿到这个游戏之后，应该会对这样一个故事非常熟悉了。故事发生在那个宦官掌权、奸佞当道的明朝熹宗年间，兵部尚书杨镐在对女真族的战事中因轻敌落败，被贬回乡，路途中全家被截杀，只有他年幼的儿子杨孤鸿侥幸逃脱，被江湖上神秘的杀手组织"乌鸦"中的一位老杀手所收留，从此演出了一段杀手的故事……

游戏中所有的事件都发生在京城各个城区及郊区，其中有紫禁城、天坛、芦沟桥等。游戏中共有22个场景，每个场景都有相当的规模，游戏美工精心勾画了场景中的各种人物草木、建筑家什，人物与建筑物品的比例都尽可能地按照真实比例绘制。你可以看到牧童骑着老牛慢悠悠地溜达，隔壁大婶们聚在一起作针线活，田间地头有农夫在锄地，街道市集上则是摊贩云集。这些非玩者角色并非只是摆设，他们的谈话内容可谓五花八门，其中很多内容编排得非常有意思。你可以与这些人交谈，从谈话的内容中不断地了解自己的身世、当前的时局，其中一些人更能提供完成游戏所必需的线索。由于场景中的人物非常多，谈话内容更是纷繁复杂，为了帮助玩者区分闲谈的内容和与游戏相关的关键内容，凡是与任务线索有关的字句都用红色特别显示，看到这些文字就请特别记录一下吧。

游戏的制作者特意强化了场景中的北京地方风情，通过大街小巷里的艺人商贩、茶客住家，你可以了解许多的民俗故事和传说，看到各种风味小吃，还有京剧大鼓等民间曲艺，这实在是个领略昔日北京城面貌的好地方。

游戏中玩家主要扮演杨孤鸿，另外还会出现黑鹰、杨飞燕、杨少华等主要人物，通过战斗，主角的经验值会不断增加，同时人物的各种属性及武器的运用技能都会适时提高。对于武器的运用技能，游戏中分为入门、初级、中级、高级、专家、宗师和圣人，除了靠经验值的积累来升级外，利用游戏中的一些武功秘籍也可以迅速提升武器运用能力。

既然是杀手，所能运用的武器自然会与平常不同。除了刀、剑、弓箭之外，游戏中还可以使用飞镖、绳索、毒药、火药等暗器，这些东西在对敌时往往能发挥奇效。比较有特色的道具之一就是面具，这种东西可以让主角易容，使得敌人无法认出主角的真实面目，从而可以进入一些原本无法抵达的地方，或者从一些人那里获得重要的信息。由于对带着面具的主角毫无防备，在装备面具之后，对敌人的攻击力也会比平常更强，当然若一个面具用得多了，敌人对这个面具的敌意也会增加，这方面的效果就会逐渐减弱。

有别于大多数的中文角色扮演游戏，《杀气冲天》采用了即时战斗的方式。在一个类似《暗黑破坏神》的物品栏及人物装备栏中，你可以一目了然地看到身上的各种物品，将武器与防具装备到身体的栏位，同时将需要的药品、器具等放在快捷栏中。游戏中并不会出现"踩地雷"式的遇敌情况，所有的敌人在场景中都是可见的，你甚至可以按［M］显示区域地图，其中的红点绿点分别指明了不同类型的人物。

不过，也许是游戏的制作者把太多的精力投入到场景内容的制作上了，游戏的战斗方式则处理得过于简单，也体现不出即时战斗所应具备的对战斗技巧的挑战性。往往是当你指定主角攻击敌人时，他就呆立在原地做个剑式，等敌人来到跟前时他也毫无反应；或者他会冲到敌人面前缠斗，你却不能控制主角站立原地猛砍，以至于陷入敌群腹背受敌。而与游戏其它部分的画面表现相比，战斗时敌我角色的

动作也显得特别的机械和简单，令人看了毫无感觉。我认为，整个战斗系统在设计上的欠缺是整个游戏的一大败笔。

游戏中的场景大多开阔亮丽，没有其它中文角色扮演游戏中单调阴森的地下迷宫，然而制作者在这个方面又走入了一个误区。就拿游戏刚开始的一段来说吧，杨孤鸿从家中拿到暗杀令，走过整个村子的场景来到另一个场景，见到黑鹰之后又跨越一个场景才找到老顾，这期间只不过有几个无赖聚在茶铺附近等你去"挑衅"而已。可以说这一大段路程中，如果你不是个喜欢闲聊的人，那么你就只是走路看风景而已。当然，为了印证是否我因为过于粗心而漏掉了游戏制作者"精心"安排的伏笔，我特意在这几个场景中与地图上每一个NPC都一一反复交谈，结果也只是发现了一、二个无关痛痒的支线小任务，当然，从这些交谈中倒是读到不少花絮小故事。看来游戏制作者并没有考虑游戏节奏的重要性，以为这些花边故事足以吸引玩家在广阔的场景中挨个聊天打屁。正是由于这个结构松散的开头，使得我周围的许多朋友早早地放弃了游戏。

纵观整个作品，我对它精心营造的游戏环境非常欣赏，然而对于"游戏"而言就显得"互动"不足，"动力"不强。至于一些画面上的欠缺，有一点是值得提出来的，那就是主角的行动速度设定。相信许多人都会在开始游戏后对主角的缓慢行动失望至极，即便在控制选单中把速度调到最高也无甚改善。当然，后来我发现，只有按住左［SHIFT］键以游戏设定的"加速走"的状态来行动才让人可以接受。唉，不知游戏的制作者是如何测试和体验游戏的，难道你们认为这种"加速走"的行动状态不应该是正常的吗？

目前发行的《杀气冲天》在剧情上只是交代了一个段落，玩家在完成这部分游戏之后有什么感想可以与游戏制作者联系，将自己对剧情走向的设想融入到游戏的后续设计之中，等到珍藏版发布之后便有可能见自己构想的完整故事。我期待着通过目前这个抢鲜版的发布，游戏制作者能从各种意见和建议中吸取精华，对整个系统加以改进，使得这个不错的游戏架构最终得以充分地展现魅力。

编辑/游骑兵

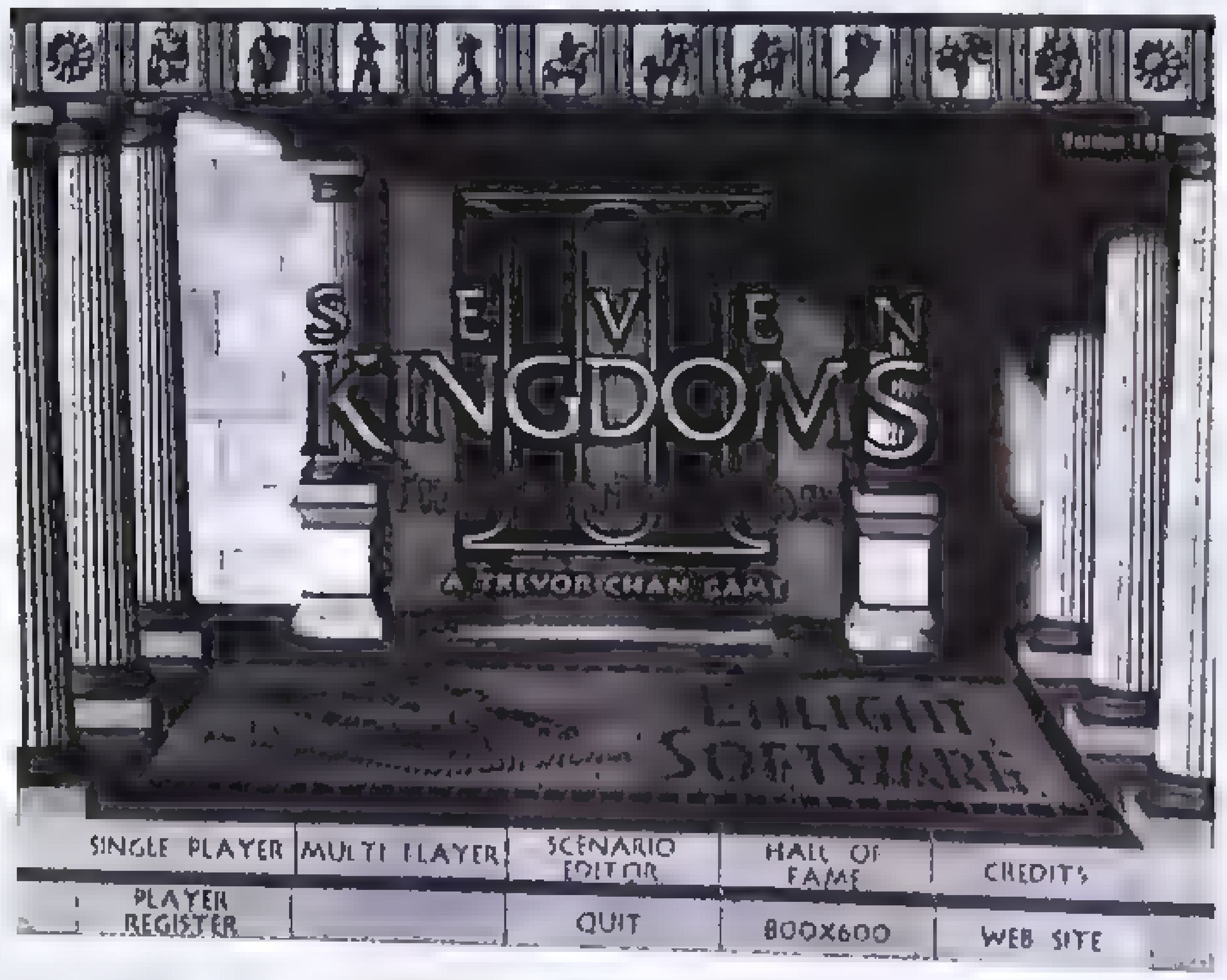
出品公司:八爪鱼工作室
国内发行:百事隆泰
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:角色扮演［RP］
最低配置:P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置:P200/64MB
3D加速卡:不支持
多人游戏:支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.10

七国演义 II

图像表现：	79	79
音乐音效：	83	
操　　控：	80	
创　　意：	70	
策 略 性：	80	

■文/小栗头

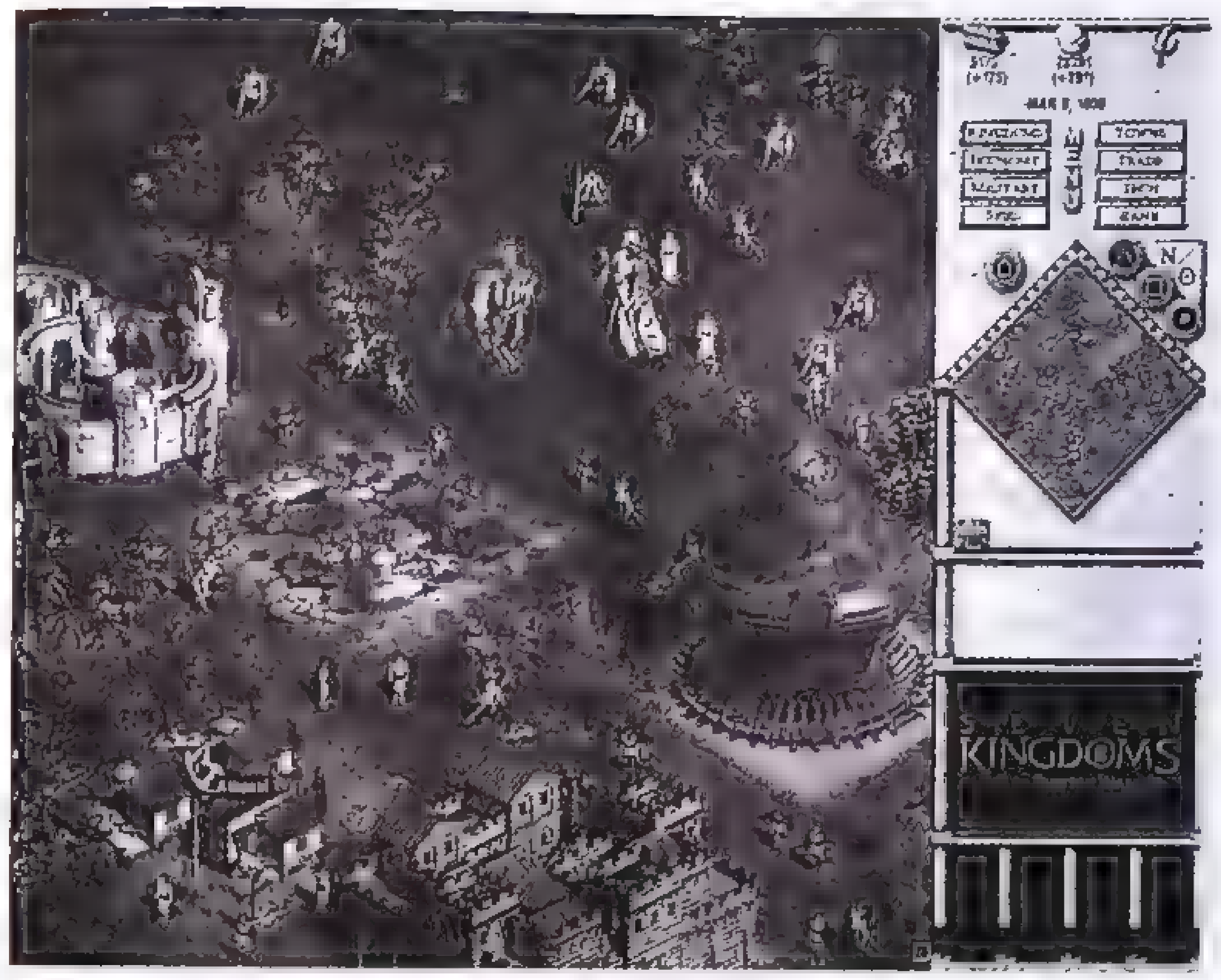
自从《沙丘II》(Dune 2)奠定了即时策略游戏的基本框架后，在即时策略领域内就极少有什么革命性的变化，有的也仅仅是一些完善。比如说1997年的《横扫千军》所带来的大规模作战、简单的预定单位生产系统；1998年《星际争霸》三个完全不同但是却又是极为平衡的种族设定。但《七国演义》对于即时策略游戏的改造却要远远超过前两者所作的。在去除了一些即时策略游戏中惯用的系统后，《七国演义》将游戏的重点放在了策略上。虽然它与《文明》并不相同，但是它同样是一个需要你全面控制整个帝国的经济、军队、间谍以及交易的游戏。可惜的是，《七国演义》并没有获得与其内在的游戏性相匹配的评价，即时策略游戏的爱好者因为其单调的兵种变化以及一般的画面表现而把它扔到了一边，而喜爱经营策略的爱好者则因其即时策略的外表而被吓退，只有那些有耐心的玩家最终体会到了游戏的真正乐趣。



一年已经过去了，如今我们又等来了它的续作《七国演义II》。虽然在发行方面经历了一些周折，但最终它还是来到了我们的面前。在经过了一段时间的游戏后，我们终于可以说：等待没有白费！虽然没有将游戏3D化，但是《七国演义II》的2D画面可以说是达到了1999年的水准，游戏系统方面也做出了相当的改进（比如说取消了农夫的不同职业，增加了种族的变化性和每个种族的特殊兵种）。下面就让我们看个仔细吧！

在《七国演义II》中，玩家必须打理各种事务，包括采集资源、建设城市，发展新科技，侦察邻国的情报，并搜捕出混入城中的间谍，当然最终还是要建立起一支强大的部队，在必要的时候采取武力行动来征服对手。对我来说，《七国演义II》中最重要的一个系统就是，虽然它是一个即时策略游戏，但你却可以随时暂停游戏，然后向你的部队下达命令，最后再让游戏继续进行。这就迅速将《七国演义II》与其它的即时策略游戏区别开来。在这里，考验玩家的将不再是鼠标点击的快慢，而是真正的策略抉择。你在《七国演义II》中要随时关注交易的收入、矿藏资源的余量、士兵的忠诚度、酒店中新英雄的出现，以及间谍刺探军情的进程。这一系统可以保证玩家不会在其中疲于奔命，而将策略部分的乐趣充分地体现出来。

在战役模式中，你要做的就是从十二个人类统治的王国中选择其一，成功地完成所有任务，最终把不同的弗兰顿种族从整个大陆上完全驱逐出去。在整个游戏中，种族的变化性可以说是相当的大。



人类方面包括诺曼底、维京、凯尔特、罗马、希腊、迦太基、中国、日本、蒙古、埃及、波斯及印度等。与《帝国时代》不同的是，它没有种族参数修正，取而代之的是每一个种族都可以召唤一种特有的强大生物。此外每个种族也有各自不同的特殊兵种，比如说印度有战象，埃及有战车，日本有忍者。所有的单位都可以通过训练或是在战斗中增长经验值，而随着经验值的增长，这些作战单位会变得越来越强。

在《七国演义II》中新增的一个部分就是玩家可以扮演一种名为弗兰坦(Fryhtan)的怪物种族，在游戏中总共有7个不同的弗兰坦部落。这个种族的发展方式与人类有些不同，他们需要金钱及生命点来生育新的族人。生命点来自于他们在战斗中所杀死的敌人，而金钱则需要他们去掠夺人类的城镇。所以总的来说，弗兰坦族需要的只是杀人而不被杀。至于七个不同的部落则有着各自不同的能力。比如说汉舍夫(Kharshuf)拥有种植巨大的攻击性植物的能力；格罗肯(Grokken)则拥有改变地形的能力；米诺托伦斯(Minotauros)精通金钱与生命点之间的转换；凯拉索斯(Kerassos)拥有驯兽的能力；贾伽斯(Jaguars)拥有怒吼的能力，从而能够混乱敌军；艾兹匹内兹(Ezpinez)拥有强大的投石机；艾克温(Exovum)擅长于魔法，尤其是诸如冰冻等特殊魔法；最后布雷格玛(Bregma)拥有庞大的数量从而可以在数量上压倒对手。

除了种族的变化性以外，游戏在其他方面也更具内涵。扮演人类的策略就在于提高人口，然后有更多的工人来采集资源、研究技术及管理工厂，最终建立起强大的军事力量。不过在《七国演义II》中资源不再仅仅是为了生产作战单位，它同时还是维持你下属的忠诚度的重要方式。在《七国演义II》中，忠诚度可以说是一个十分重要的指数。如果农夫们的忠诚度过低的话，他们就会起义，从而延缓你经济的发展，而一旦士兵的忠诚度过低的话，他们就会离你而去。而你唯一可以维持并提高忠诚度的方法就是用强大的经济来维持帝国的良好运转，以避免出现饥荒的情况。

在《七国演义II》中，科技的研究可以说是相当的丰富。其中包括了战斗、间谍、机械(投石车类)以及生产。如果你想选择早期快攻，那么战斗与机械必不可少；如果你研究了间谍技术，那你就可以让间谍前往敌人的营地窃取科技、暗杀敌人的首领、甚至是

在另外两个种族之间引发矛盾（这是二代的新增功能）；研究关于生产的科技则可以让你的经济发展更为快速。

也许整个《七国演义Ⅱ》最棒的部分就在于一种动态的、全方位的帝国经营战斗的感觉。你很难想象在一个外表看起来象是即时策略的游戏中可以找到那么多其它的乐趣，而不仅仅是采集资源、建造部队而已。你必须管理你的资源，从采集矿藏到交易。你必须管理你的人民，使他们得到充分的供给去专心工作而不是背叛你。你必须管理你的间谍，让他们为你带来敌人的信息并伺机骚扰敌人。你需要处理好外交、对付自然灾害、雇用英雄、研究技术，以及一切的一切。

对于一个即时策略游戏而言，界面的重要性自然是无法忽视的。《七国演义Ⅱ》中的界面令人感到相当地亲切，除了屏幕上的按钮以外也支持热键。鼠标的运用也比较合理，左键选择、右键移动，如果你直接用右键选择单位，则可以选择他所在的整个队伍。除了基本的操作外，你还可以设定作战单位的战斗姿态：被动（Passive）或者是主动（Aggressive）。你也可以设定逃跑的生命值水平，在堡垒受到攻击时是否突围。

由于地图是随机产生的，在游戏开始前，你可以修改游戏中的选项，其中包括是对抗人类还是弗兰坦族、独立城镇的反抗程度、资源的多少、战争之雾的打开与否等等。这样就使得整个游戏的可玩性大大增加。另一个有趣的地方就是由于资源会耗尽，所以那时你就需要将整个城镇搬到新的地方。

本作与前作相比，画面的进步虽然不能够说是天壤之别，但其表现却也达到了当前的水准。12个人类种族都拥有各自完全不同的外表，地形与建筑的绘制水平也提升了不少。尤其是在将解析度调到1024×768时，画面可以说是相当的出色。音乐的表现也是如此，至于音效则相当的一般。

总的来说，《七国演义Ⅱ》保留了这一系列中那种独特的世界观及游戏系统，并且在前作的基础上做出了相当大的改进，删除了前作中不太成功的部分，可以说是交出了一份相当满意的成绩单。不过在开始游戏前，你要知道的是，《七国演义Ⅱ》不是一个纯战斗的即时策略游戏，它所牵涉到的范围要大得多。可以这样说，《七国演义Ⅱ》是完全不同于其它的即时策略游戏的一个另类作品（至今没有一个与之有完全相同系统的游戏），其独特的游戏性使它完全值得你去尝试。

编辑笔记

我应该提醒各位的是，这部游戏在美工方面的工作可以说是过于“另类”了，整体色调非常迷乱，场景也非常单调，再加上操控方面非常独特的设计，因此让人很难上手。

编辑/游骑兵

英文名称：Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars
出品公司：Enlight Software
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P166/32MB、4速光驱
推荐配置：P233/48MB
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.8

品尝电视台经理人的辛劳——

TV 电视梦工厂

图像表现：75	82
音乐音效：69	
操　　控：79	
创　　新：80	
策 略 性：96	

文/小谷

要说经营策略类游戏，始终是笔者玩得最乐此不疲的一类。近日，听说光谱资讯出了一款极富挑战性的游戏《TV电视梦工厂》，便很想一试身手。一个偶然的机会，笔者终于如愿以偿。

初探究竟

进入《TV电视梦工厂》，立即见到真人版的秘书晓菁含笑而立。这位美少女可是光谱公司特约的游戏代言人呢。在游戏中，她也是玩家不可缺少的得力助手。

评价一款经营策略游戏是否好玩，最重要的一点就是看它是否容易上手。当玩家拿到游戏却又不知道如何开始，兴趣自然会一落千丈了。《TV电视梦工厂》的游戏界面非常直观，一看就明白，不过真正玩起来却相当复杂。除了主界面外，屏幕的上方还有一个隐藏的控制条，包括：影片买卖、人员管理、大楼设施、收视调查等等工作选项，看起来，开设电视台可不是轻松的工作。

游戏的主界面是一张鲜艳整齐的电视节目单。说其整齐，是因为所有的节目都是整点播放，最短也要1小时，这和现实中20分钟就能播个小节目相比要简单得多了。至于鲜艳的感觉，则来自那花花绿绿的节目条。对于如何安排节目，相信玩家是无师自通的，无非是新闻整周播放，强档剧排在每晚黄金时间，娱乐节目固定在每天或周末周日的某时播出等等。不过，反复地从影片库中抓取相同的节目安排到相同的时段中，难免令人感到厌烦。为此，游戏特别提出了“预设时段”的概念，既由不同的颜色分别标识各节目的播放时间。其中，红色定义了该节目只安排在某一天播出；橘黄色表示这是个六、日停播的节目；绿色则代表整周播出。如此一来，玩家会发现，只要定义好节目的播出时段，排满一天的节目表，其后几天的节目便会自动地排入表中，既简单又方便。当然，如果对这种安排不甚满意，也可以更改时段属性，或者直接将后面几天的节目换掉。游戏开始时，女秘书已经替玩家安排好了一周的电视节目，而之后的规划就靠玩家自己了。

自电视台开播时起，所有节目便会不间断地依次播出，很快一天就过去了。为了消除时间的压力，游戏特设了0到5种速度，只要点选控制条中的数字，就可以任意冻结时间或飞快地结束一天的工作。当然，笔者最常选的就是冻结时间，此时除了无法排节目表和宣传节目，其它的事务都可以安安稳稳地仔细思考后再行动。

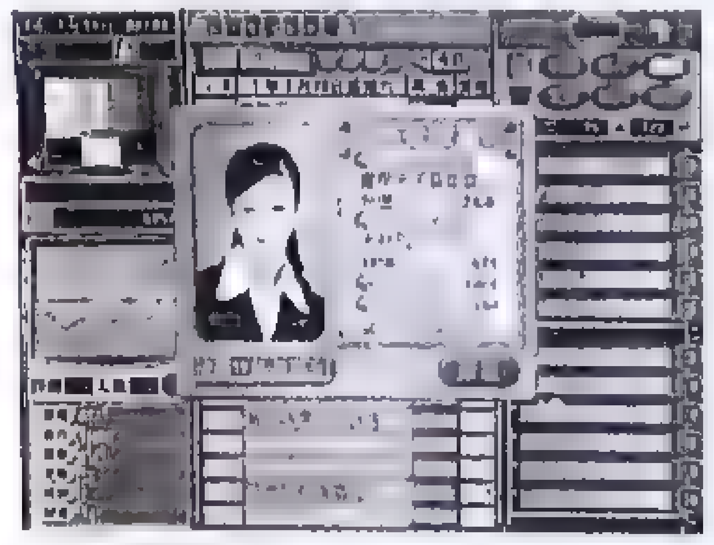
乐在其中

起初以为开家电视台是轻而易举的事，无非是排排节目，打打广告之类的。可是体验之后，才发觉其中的奥妙，决非一两句话可以形容。

《TV电视梦工厂》的游戏构架非常庞大，除了安排每日的节目表外，购买高质量的节目、管理和维护电视台的运作、调整广告价格争取最大收益、了解大众喜好扩大收视率等等都是非

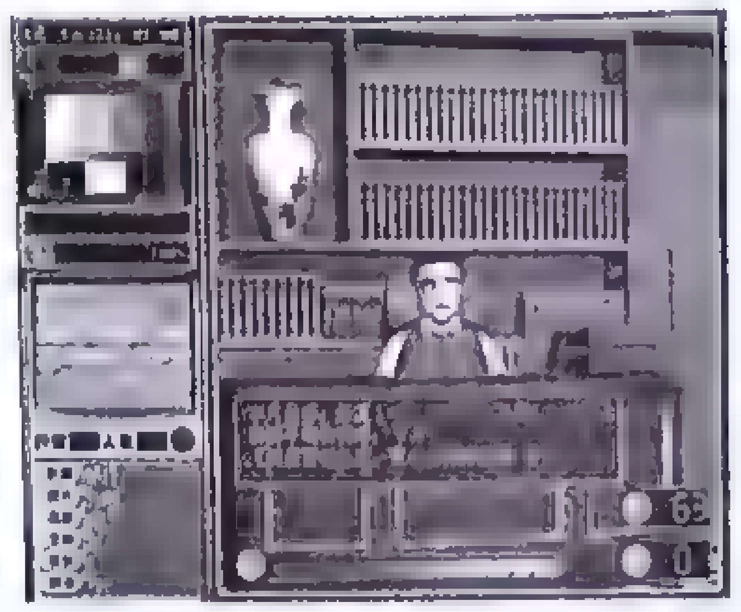
常重要的工作，稍有疏漏便会造成很大的影响。这给玩家带来了极大的策略挑战，当然，对初涉游戏的玩家来说，多少会有生涩的感觉。不过，大可不必为此担心，光谱资讯非常周到地为玩家提供了该游戏的上手指南，相信照猫画虎应该是没问题的。

随着时间的流逝，每日的节目表中都会显示各时段的收视率以及该时段的广告量，一天结束后，秘书小姐会向玩家汇报广告收益及收视率最高的节目，玩家可以根据这些判断出节目的好坏；同时，玩家也可以将右边的界面切换成“频道监视器”，观看其他对手正在播放的节目及收视率来汲取经验。为了考察玩家的工作情况，电视台



总裁大人会每周例行公事地听取汇报，如果表现不好，老板的脸色可想而知，不过，就算表现很好，他也依然一副“铁板”脸，一个字“Cool”！

当电视台的工作进入轨道后，玩家还可以应徵一些专业人才、增建电视大楼的设施、调整公司开支和自己制作电视节目。游戏中最有趣的部分就是自制节目。在这之前，玩家先要精心挑选演职人员、搭建摄影棚、道具库、训练班及后制室，然后购买合适的剧本，并妥善规划进棚录影的日程。待节目拍摄完成后，除了安排播出外，还可以拿到影片交易中心去卖，如果制作投入够高，如启用大牌明星、一级导演一级制作……所得的好处自然是大大的。起先，笔者因为资金不够而舍不



得自制节目，但是反复试了几次，终于发现，自制节目不但省钱，而且还会在游戏后期产生意想不到的效果哦。至于是什么样的惊喜，等大家体验之后自会明了。

总之，要做的事情还很多。经营的乐趣尚待玩家们自己去发掘和体会，我就不多说了。

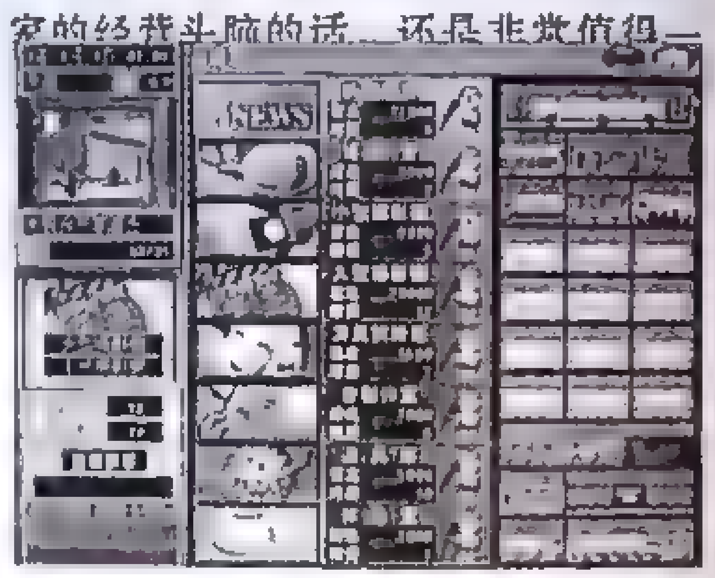
表现种种

与同类游戏相比，《TV 电视梦工厂》的画面表现略显单调，表格、数据一大堆，未免太死板了。不过，这绝对不会影响游戏的乐趣。在游戏中，每个节目都有五花八门的内容介绍、背景音效以及图象。玩家可以在屏幕左上角看到每天播出的节目画面，虽然这些画面只是普通的平面贴图，但是在配以生动的声音效果和有趣的介绍之后，吸引人的程度不亚于看真实的电视节目哦。笔者就曾经看呆在那里，而且还不断地期待着看到下一个节目呢（笑）。除节目图象外，游戏中其它地方的配图则非常具有卡通风味，单是人事部门中的人物脸谱就有150个之多，人物的性格特征一目了然。

美中不足的是其配乐方面太过敷衍了。可以说，笔者对那些从头至尾都一种曲调反复播的游戏，非常头疼，有时则不得不牺牲掉听的权利，实属无奈。《TV 电视梦工厂》的音乐虽然与游戏非常搭调，欢快流畅，可惜笔者反复听的时间太长了，终于因厌烦而被迫关掉音箱，这样一来，连播放节目时的热闹效果也听不到了，遗憾啊！

另外，虽然真人女秘书是此款游戏的一大特点，但是表现并不理想。也就是说，这位美眉的演技实在太差啦！总是皮笑肉不笑的，实在不能算是成功之举。

整体而言，《TV 电视梦工厂》是一款策略程度很高的游戏。要说考验玩家的经营头脑的话，还是非常值得一



玩的。

编辑笔记：

经营策略游戏之所以好玩，就是因为其中有无数难以预测的变数。然而，变数过多也会使游戏变得生涩难懂，玩起来就象是在工作。更何况面对那一大堆的表格曲线，和被业务折磨得没什么表情的女秘书，敬业的电视台总经理们可别因为太努力而忘记休息呀.

编辑／石子

出品公司：光谱资讯
国内发行：光谱资讯
发行版本：1CD／WIN9X
类型：策略｜ST｜
最低配置：P100／16MB
推荐配置：－
3D 加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：鼠标
出品日期：1999.8

重返家园

——方法、策略与技巧

■文／梁华栋

《家园》是一部在很多方面都极具开创性的太空即时策略游戏。它讲述了一群被放逐的人们在银河系边缘的一颗星球卡拉克上，面对匮乏的资源及恶劣的气候，顽强地生存，不懈地探求自身社会的前途和起源。幸运的是，一次失误的太空探索竟然揭开了这群人的先辈被掩埋千年的飞船遗迹。一枚导引石，一幅星系图，一行古老但却明晰的标识文字——家园，使得纷争不断的社会完全凝聚在一起，目标，就是重返家园。

又是一百年的科技发展历程，每一个夜里，人们都能用肉眼看到原本只有星星的夜空中出现一颗越来越亮的“月亮”，那是在行星轨道上逐步建造完成的太空船坞及巨型母舰。这个重返家园的宏大工程，浓缩了这颗星球上全部的尖端科技，也几乎耗尽了这颗贫瘠的星球上所有的资源，还伴有，无数人的牺牲。返途坎坷，就在母舰建造完成进行第一次测试飞行，600万人民进入低温休眠舱准备搭载母舰飞跃星河时，灾难降临了。母舰在试飞过程中遭遇敌舰立即返回行星上空时，整个行星及太空船坞已被摧毁，载有600万人的低温休眠舱正在遭受敌人重型战舰的攻击……

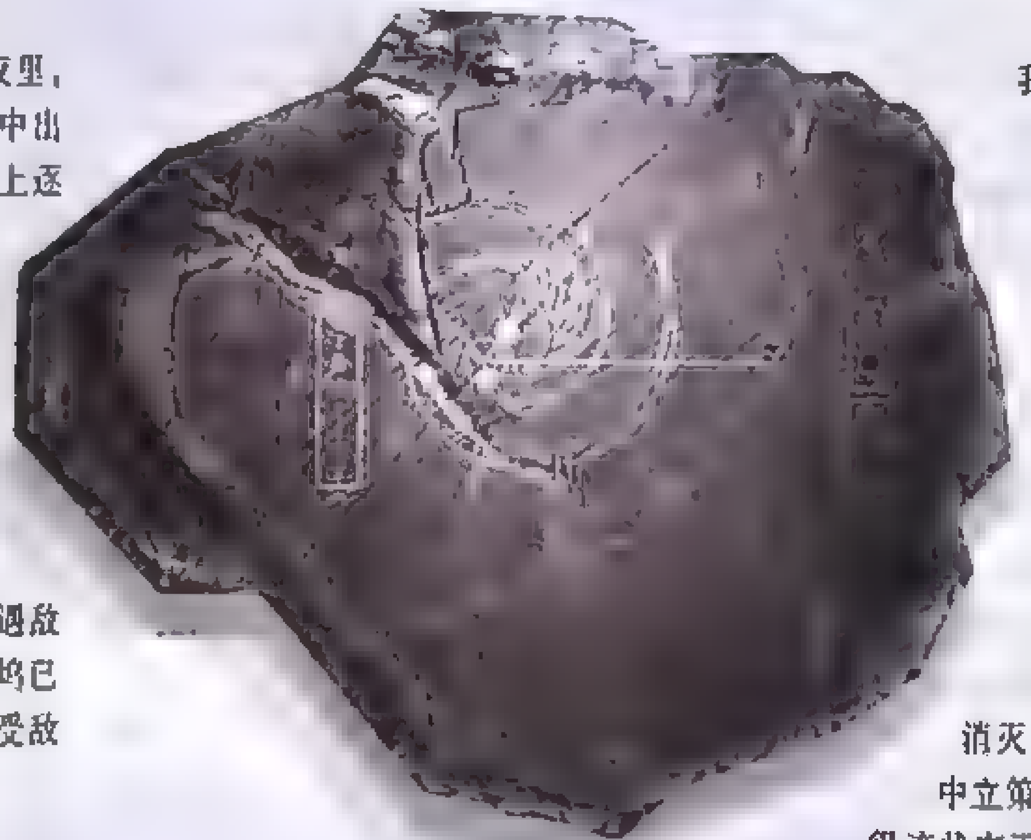
科技、资源

由于整个旅途完全是在毫无物质和心理准备的情况下开始的，因此母舰上的这群旅人并未发展出足够的太空科技和备足够的资源来应付即将遭遇的情况。幸好母舰的设计者们将这艘前途未卜的母舰设计成为一个能够自我发展和完善的个体。

依靠母舰上原本就可以生产的研发舱，我们可以在俘获敌船或获得某种提示后进行新科技的研发。母舰可以生产和携带最多6个扇形研发舱，这些研发舱会相互连接组成一个圆形研发基地，其抵抗打击的能力也随着单个研发舱的组合而提高。

组合在一起的研发舱既可以各自研发不同的科技，也可以共同研发同一项科技，这种共同工作模式可以提高研发速度。

最后关于科技研发要说的是，如果有新科技可以研发，那就立即开始研发，因为每一项新科技往往都会带来新的战斗力。而幸运的是，研发科技并不需要耗费宝贵的资源。



资源采集船可以将任何小星体或星云气体收集起来进行元素分解，从而提取各种生产所需的资源。一旦对资源采集船下达采集命令，它们就会独立地寻找资源并进行采集。

这些资源采集船为了收集资源，往往会飞到极为接近敌人的区域，而敌人也会对这种猎物很感兴趣。因此应准备适当的兵力直接对其进行保卫，或者准备一支机动部队准备进行驰援。

资源采集船在满载之后往往要从遥远的矿区飞回母舰卸载资源，为了提高效率，资源控制船就非常有用了。生产了资源控制船后，指定它保卫资源采集船，这样它就会一直跟在资源采集船附近，当资源采集船需要卸载时便可以就近卸载到资源控制船上。

善用战斗机

战斗机在整个旅途的前半部分都能发挥重要的作用，但是大家可能都会发现，战斗机的战斗损耗是相当大的，而事实上，如果能够巧妙地运用战斗策略设定，战斗效果会提升很多。

我们知道，每艘飞船都可以被指定逃逸、中立、攻击三种战斗策略状态，而这些战斗策略对战斗机的影响则格外明显。

在逃逸策略状态下，战斗机的飞行速度和机动性最高，此时它们很难被大型舰只的火力所击中，当然它们自身的攻击也很无力。这种逃逸策略可用于指挥战斗机迅速赶赴目标空域、追击目标或对大型目标进行干扰纠缠。如果是高速的轻型战斗机处于这种状态，连导弹舰都很难立即消灭缠绕在周围的这些战斗机。

中立策略状态是一种有限警戒反击状态，使得该状态下的飞船对接近的敌对目标会作出反应但不会追击。对于战斗机来说这并非特别好的选择，因为此时它们即不能飞得很快，火力也不是最强状态。

攻击策略状态下的战斗机飞行速度会很慢，但火力处于最强状态，且对敌对目标有坚韧的追击欲。经过摸索发现，当一队战斗机群为资源采集船这类的慢速目标护航时最适于采用这种战斗策略。因为此时它们面对的敌人一般都会直接攻击它们所保护的目标，因此战斗机群可以集中最强火力在敌机发动第一波攻击时给其以致命打击，最大限度地削弱对手。等到敌机的剩余力量因受到攻击而混乱时，再次的强力打击基本上已经可以将它们消灭了。这种状态下的战斗机群不会飞得很快，因此不会因追击而飞离受保护的目标太远，又因其强烈的反击力，我往往戏称它

们为"锋芒毕露的仙人球",呵呵。

在两波战斗机进行缠斗时,抓住时机切换战斗策略,将能够使你所指挥的战斗机群拥有更多生存下来的机会。当你的机群与敌机头对头相互逼近射击时,为了保存力量,最好切换至逃逸策略状态,使得战斗机拥有最强的机动性来避开敌人的炮火,一旦两波战机错开,你的战斗机也将能以最快的速度调头。当你的战机尾追敌机或先于敌机开火时,立即切换至攻击策略状态,最强的攻击火力将把对手打得落花流水。

编队队形对于攻击效果也有显著的影响,对于战斗机编队来说,X形编队或爪形编队无论是作攻击还是护卫都是首选。

最后提醒各位,战斗机在太空中奔袭一段时间之后将可能耗尽燃料,此时它的飞行速度将非常非常的低。抓住空闲时机让战斗机群在母舰、支援船或资源控制船上停靠一下便可补足燃料,让受损的战斗机飞回母舰停靠还可以完全将其修复。

俘获、俘获!

在这样一个仓促上路的旅途中,资源、科技的限制导致了这群旅人在大多数时候都会比他们所面对的敌人要纤弱得多。以技术等级低、数量也不占绝对优势的兵力与敌人正面对抗,牺牲太大了。

我们最终会发现救援船的绝对价值。这种小型飞船在第一次试验飞行的时候就被研发出来并获得了运用。我用一个例子来说明救援船和俘获策略非同寻常的效果吧。

在测试飞行遭遇敌人准备返回行星上空的船坞之前,视资源情况生产6至8艘救援船,将他们每两艘编为一组。

返回行星上空后将立即面临低温休眠舱正在遭受4艘大型攻击舰攻击的危急情况,此时你的兵力是很难将敌人的大型攻击舰击毁的,以这种硬碰硬的方法也很难将所有6艘休眠舱全部安全收回。

立即将所有救援船从母舰中发射出来,以紧密队形(如墙形)向敌船正下方一段可视距离内的空域全速前进。抵达之后向正上方垂直爬升,然后按各自的编队号选中双机编队,依次分别指定各自的俘获对象。OK!

上面的方法是对应8艘救援船的,如果救援船只有6艘,有一艘落空的敌船很可能会在俘获敌船向母舰运送的过程中对救援船发动攻击,此时应以其它高速战斗机对其进行缠斗,干扰其攻击。俘获的船只开始放入母舰后立即指挥空闲的救援船队再次俘获落空的那艘敌船。

用这种方法,不仅可以毫发无损地将全部4艘攻击舰俘获(此刻你还无法建造这种大型舰呢),同时还可以挽救全部600万处于低温休眠状态的人民

使用俘获策略的关键有几点:

①对付同一批敌人应准备足够多的救援船同时出击,因为落空的敌舰往往会立即对周围的救援船进行射击。

②另外在选择逼近路线时应避开敌舰的射击线,先运动到目标的后下方或后上方适当的距离再下令俘获目标。

③不要在很远的距离就直接点击目标下令俘获,否则容易引起警觉,使敌人有时间掉转炮口进行拦截。

④准备一队战斗机为救援船队进行掩护,拦截敌人战斗机对救援船的攻击(如果有导弹舰执行此项工作则更好),或者以逃逸策略吸引的目标的火力和注意力,救援船可乘机乱中取胜。

⑤终极情况下,以航空母舰搭载救援船队逼近敌人,避免长途奔袭的损耗,还可利用坚固的航空母舰吸引敌人火力,而航空母舰也可以直接就近改造除主力舰级别以下的敌舰。

⑥对付不同级别的目标舰船要用不同数量的救援船,如攻击舰、离子炮舰、支援舰、采集船等需要2艘,驱逐舰、导弹舰、资源控制船需要3艘,航空母舰、巡洋舰需要5艘,母舰级的飞船不可被俘获。如果指定了超过所需数量的救援船去俘获目标,则飞抵一定距离后,富余的救援船会停留等候,若前去执行俘获任务的救援船被击毁,则后续的救援船会自动前去补位。

隐形

隐形发生器可以使它周围一定范围内除母舰和航空母舰之外的舰船隐形,利用这个特性,你可以指定隐形发生器保护特定的目标并将隐形发生器编号,在进入敌人的敏感区前选中隐形发生器并按[Z]开启隐形功能,然后目标舰船便可无声无息地行动了。

用这种策略可以使救援船队很轻易地就逼近目标实施俘获,也可以使得大型舰队在攻击前隐秘前进,攻击中只要不开火就隐形,使得敌人无法实施有效反击。或者为一队支援船进行隐形掩护,使得这些战场上的医疗部队在战斗中炮火中安全地为受损的战舰进行修护。

注意受隐形保护的舰船在实施工作如俘获、攻击、维修、布雷时都会显形,而隐形发生器在实施隐形功能时也会耗费能量,一旦能量耗尽将无法再提供隐形掩护,此时它会开始充能,充满后才能再次开启隐形功能。因此在能量未耗尽前适时关闭隐形功能可以让隐形发生器随时充能并可随时启动隐形功能。

阵形

除母舰及航空母舰之外,其它的舰船都可以编队成为三角、一字、X形、爪形、墙形、球形等阵形。在这所有的阵形中,最常用的就是X形、爪形、墙形和球形

X形和爪形适合战斗机,这两种阵形可以集中各个单位的火力于一个很小的区域中,打击效果非常强

墙形和球形比较适合中大型舰船编队。由于中大型舰船行动迟缓,转向很困难,要想避免各自的火力死角或误伤,避开互相的碰碰阻碍,使得所有的舰船都能迅速地进入射击位置,这两种阵形就非常适合。墙形可以使主力舰的火力集中在一个防御面上,整体防御面调整也比较迅速。球形适合防守护卫,这种阵形会把被防卫的目标至于球心位置,其它舰船一律炮口向外,可以快速地对来自各个方向的敌对目标进行反应,在半球面方向上的聚集攻击力也非常惊人,真可以称得上是另一种"刺球"。

空雷战

很长一段时间里,由于有了俘获策略,敌人的大型舰船几乎没有机会突袭我方的母舰,因此布雷船一直没有受到我的重视。然而在完成所有单人任务转入多人游戏后才发现,只依靠上述各种策略,母舰的防守依然是个非常令人头疼的问题。

这时我们就需要布雷船了。布雷船是一种小型船只,当按[Z]键开启它的特殊功能后,它会在附近空域陆续布上磁性空雷,这些空雷具有敌我识别能力,当敌人的舰船接近时,空雷就会自动向目标飞去,重重地撞在上面,造成重大的伤害。这是要地防守和对付中大型舰船目标的利器,而且布雷船的空雷不会耗尽,只要它一直不受干扰地处在原地,它就能持续不断地布上越来越多的空雷。不过当布雷船移动之后就会停止布雷,这时应重新按[Z]指定它开始布雷。

几个运用布雷策略的实例如,使用球形阵使布雷船环绕母舰布上密密的空雷网,这样之后基本不必再考虑大中型敌舰对母舰的威胁;或者指派一艘布雷船飞抵敌方附近的资源区布上一片空雷,可以有效地消灭敌方的采集船。

需要注意的是,磁性空雷对付高速的战斗机效果很差,而以战斗机群突袭布雷船是非常有效的,

以上就是在这条返乡的路途中你需要注意的一些重要信息,当你最终抵达美丽的蓝色星球——希格拉——家园,你不会遗忘这一路上留在身后的,战火,牺牲,与信念……

编辑/游骑兵

多线攻略解析——

烈火文明

■文/李波

第一章　琼岛

伴随着剧烈的头痛,女孩儿从昏沉中醒来,发现自己躺在一个陌生的地方,她带着戒心打量着周围的环境。从屋中走来一个小孩儿和一个帅气的年轻人,通过他们的话语,她知道了自己因为车祸失事而昏迷,被这个叫丹的年轻人救回了琼岛镇郊的依露大婶家。孩子叫艾比,和依露大婶是一家人,祖孙两人相依为命。

女孩儿从大家的交谈中知道了琼岛镇的一些情况,但是也发现了自己由于车祸的撞击,丧失了记忆,连自己的名字也记不得了……依露大婶用自己死去的女儿的名字来称呼她——罗莎。

罗莎身上没有任何的证件,为了能让她安全地生活,丹决定请自己在琼岛镇的朋友巴迪为罗莎制作身份卡,同时也打算将罗莎带到维勒城去治疗失忆。

第二天天刚亮,罗莎和丹就出发了。转过山脚,穿过跨河的长桥,琼岛镇遥遥在望。

进入巷子中的巴迪家,巴迪却不在。据他的妻子美娅说,巴迪被镇长叫去做工了,明天才能回来。丹和罗莎决定先到小镇上的旅馆住一晚。

[分支一]如果在去旅馆之前到酒吧请酒客喝5次酒,他就会吐露出小镇商店晚上有武器卖的秘密。这以后再去旅馆睡觉,睡到半夜起床,去商店就可以买到武器。然后再回旅馆睡觉,到第二天天亮,起床去巴迪家。

[分支二]丹和罗莎直接回到旅馆,交谈了很久才就寝,罗莎对丹有了很多的了解。第二天天亮,两个人一起去找巴迪。

刚进巴迪家,就发现巴迪狂性大发,杀死了自己的妻子。两个人合力制服巴迪,发现巴迪是被镇长所陷害的。丹和罗莎决定帮巴迪报仇,同时托巴迪为罗莎制作身份卡。

进入镇长家,成功地杀死了镇长和一个基因博士。但是从审问博士的话中发现,巴迪的状况已经不能挽回。他们回到巴迪家,准备将巴迪带到人类基地去治疗。但巴迪拿出做好的身份卡后突然又要发疯,在还残存理智的时候,巴迪试图自杀(分支:阻止、不阻止)。

[分支一]丹阻止了巴迪自杀,但是没能阻止他发狂。最后,在战斗中误杀了巴迪。丹和罗莎将巴迪及他的妻子合葬在了一起。

[分支二]巴迪自杀了,丹和罗莎将他及他的妻子合葬在了一起。

在基地,丹和罗莎由于杀死了镇长,要逃离琼岛镇,在走之前要回依露大婶家和大婶告别。进入依露大婶家,发现克隆士兵已经搜查到了这里,依露大婶也被克隆人杀害了,在临终前,依露大婶托付丹和罗莎将孙子艾比带到灯塔的海鲸老人那里。

丹和罗莎带着艾比到达灯塔,克隆人尾随而至。丹、罗莎和海鲸老人一起消灭了追兵,海鲸老人指点他们从地道逃往机场,坐飞机逃走。

丹和罗莎到达机场后,检查了机场上停放的所有飞机都无法打开舱门进入,正准备从大门离开,天空中就降下一架飞机,他们劫持这架飞机的同时结识了女飞行员凯西,三人坐飞机逃走。但是飞机在逃走的途中被克隆人的防卫系统击中了……

第二章　荒原

飞机迫降在荒原上,凯茜决定加入丹

和罗莎的队伍，三个人结伴徒步前进。

在荒原，他们见到了外星人的遗迹飞船(这个区域非常大且相互贯通容易迷路，请注意记录地出人位置)，三个人经过商量之后，决定兵分两路，一个人去找救援，两个人探索残骸。

［分支一］罗莎决定和丹探索飞船。在探索过程中，凯茜带着一个生化人加入了队伍。生化人叫辛普萨，是大战时期残活下来的生化人，四个人接着一起探索飞船。

［分支二］罗莎决定去找救援，在断桥下，她碰到了一个小孩儿被克隆兵围住。罗莎救了小孩儿，小孩儿决定帮助罗莎走出荒原。他带着罗莎去找和自己一起生活的生化人辛普萨。罗莎和辛普萨赶回飞船，找到了正在飞船中探索的丹和凯茜，四个人一起开始探索飞船。

他们发现了外星人的密室。在密室中，通过来到地球上的最后一个外星人的讲述，他们知道了外星人的过去，也知道了人类与外星人之间大战爆发的真正原因。罗莎一行四人乘坐外星人提供的飞车，向拉曼城出发。

第三章　拉曼城

罗莎一行人来到了拉曼城，在城中寻找马克。他们在酒吧中打听马克，但是毫无线索。在他们失望地走出时，一个自称是汉斯的人拦住了他们，说他知道马克的下落。他们跟着汉斯来到了马克的家，汉斯这才吐露实情，他就是马克。为了能继续自己的研究工作，他化名为汉斯，在克隆人的研究所进行研究。

丹拿出一个信息球，说这个东西里面存储着克隆人的秘密，是一个神秘人物送来给抵抗军的。马克看在自己过去的老师布莱恩博士的情分上，决定带丹等人到他的实验室去看看里面中到底有什么文件。在研究中心门口，他们被卫兵截住。卫兵说非军方人士没有特别许可证，是不允许进入大楼的。他们决定去弄两身军服，冒充克隆士兵混入大楼。在广场的角落里，他们击倒了两个克隆兵，得到了军服。

［分支一］罗莎装扮成克隆士兵，和丹还有马克成功地进入大楼中马克的实验室(这里的通道房门都非常雷同，容易迷路，请注意记录出人位置)。可是电脑却不能读取光碟中的资料，并且发出了警报。罗莎他们一路杀出大楼，正好凯西和辛普萨驾驶飞车来接应他们，五人一起冲出拉曼城。

［分支二］罗莎决定不进入大楼，带领辛普萨作为后备力量支援丹。罗莎和辛普萨在取飞车的时候，发现车旁边有克隆士兵围着。由于辛普萨的莽撞，罗莎只能击倒所有的士兵，夺回飞车。在开到研究中心门口的时候，突然四周警报四起，丹他们从大楼中冲了出来，跳上了飞车，五人一起冲出拉曼城。

第四章　维勒城

罗莎一行人来到了维勒城，在旅馆下榻。罗莎是第一次来到维勒城，在城中好奇地逛着。

［分支任务］在城中的下水道口，罗莎所有的钱被一个小孩儿偷走，并逃入了下水道。罗莎去下水道中找到了小孩儿，要回了所有的东西，并得到了一些特殊的物品。

在酒吧中，罗莎发现丹进入了酒吧的酒库。她想跟着进人的时候，被守门的侍者拦住。罗莎机灵地通过向招待要酒，支开了侍者，得以进入酒库，发现酒库实际上是抵抗军的一个支部。

罗莎无意间听到了丹和布莱恩的电视通话，发现丹对她的身份有怀疑。罗莎心情乱极了，一时间觉得自己无所适从。是继续和丹在一起好呢？还是应该离开他？

［分支一］罗莎决定不把这件事放在心上，因为她和丹在一起的目的是治疗自己的失忆，而不是因为感情。她直接回到了旅馆。

［分支二］罗莎伤心极了，她发现自己已经对丹有了好感，而丹的不信任是对她的打击。罗莎想离开大家，她在恍惚间向城门走去。当她走到城外时，丹追了过来，丹十分关切地问她怎么了。她再次被丹的柔情所打动，跟随丹回到了旅馆。

丹回到旅馆，告诉大家为了解开光碟之谜，决定再次回克隆人的首都：拉曼城。

第五章　巴尔尼特基地

丹一行人决定到巴尔尼特山的基地去

寻求抵抗部队的帮助。下车后突然遇到了袭击。在山上，从抵抗军司令伊曼将军处得知拉曼城的防卫在上次丹混入研究大楼以后变得十分严密，根本无法出人。唯一能够帮助他们的是刚从黑市弄到的外星人隐身器，可是由于隐身器需要极其精密的高科技芯片，这种高级芯片只有克隆人基地中的大型电脑才有。经过研究，丹决定带队去袭击附近的克隆人通讯基地，获取芯片。在敌人军营中，击毙了克隆军官，得到芯片。丹一行人组合好隐身器，向拉曼城进发。

第六章　拉曼城

丹使用隐身器顺利地进入了拉曼城，并且潜入了克隆人科研中心，一直进入了智脑所在的房间。在房间中，他们逼开克隆人的工作人员，进行光碟的破译工作。就在破译工作完成时，一个克隆人研究员突然跳起来，扑到电脑前，按动了警报器。

罗莎、凯茜和辛普萨及时地冲出了房间，但是丹和马克却被关在了智脑房间中。马克终于歇斯底里地爆发了，他埋怨丹将他卷入了这场行动，害得他没有办法继续他的研究。在争执中，马克被出现的机器士兵杀死。其他人则从拉曼城撤退。

［分支一］在撤退过程中，罗莎一行人遇到了机器卫士，凯茜为了掩护丹而受伤。大家带着受伤的凯茜撤退向拉曼城。

［分支二］罗莎一行人顺利地撤退到停放飞车的地方，大家坐车撤退。

第七章 A

罗莎一行人从拉曼城退向巴尔尼特山，在上山时，受到克隆士兵的袭击。在最后的战斗中，辛普萨勇敢地和克隆军官同归于尽。

丹和罗莎向将军报告了事情的经过，罗莎在基地门口附近的营房中见到凯茜向丹表白。凯西向丹倾吐了自己的心声，表露了自己的感情，丹通过接触，也对凯西也产生了感情，两个人成为爱侣，商定回维勒城以后就结婚。

第二天，丹们急于把事情经过向布莱恩报告，向伊曼将军辞行后，匆匆返回了维勒城。

第七章 B

四个人一起从拉曼城退向巴尔尼特山，在上山时，受到克隆士兵的袭击。在最后的战斗中，辛普萨勇敢地和克隆军官同归于尽。

丹和罗莎向将军报告了事情的经过，罗莎满腹心事的出了基地。在基地外，丹将满怀心事向罗莎倾诉，表露了自己的感情。两个人成为了爱侣。

第二天，丹们急于把事情经过向布莱恩报告，向伊曼将军辞行后，匆匆返回了维勒城。

第八章 A

到了维勒城，在布莱恩博士的治疗下，罗莎的记忆终于恢复——她是莫森博士的女儿。她隐瞒着实情，准备参加丹和凯西的婚礼。

罗莎赶到教堂参加婚礼。在婚礼进行的时刻，一群克隆人突然出现，带队的是克隆人特种部队的指挥官里卡德。他一进人教堂，就称罗莎为公主，里卡德向罗莎说明了她的身世，并且坚持让罗莎和他们回去，如果罗莎顺从的话，他们就不伤害任何人；如果罗莎不从，他们就动用武力。这时丹和凯西处于极大的震撼中，并且对罗莎极不信任。

罗莎伤心极了，但为了不破坏自己朋友的婚礼，她还是决定和里卡德走。可是里卡德出尔反尔，下令部下动手，消灭人类。丹和凯西被罗莎的真情所打动，与罗莎并肩战斗，终于击败了所有的敌人。

战斗结束后，罗莎为了不连累朋友，也为了自己的家庭，坚持要离开维勒城。丹和凯西挽留不住，目送着罗莎独自离去……

第八章 B

到了维勒城，在布莱恩博士的治疗下，罗莎的记忆终于恢复——她是莫森博士的女儿。她隐瞒着实情，突然传来克隆人军队正大举进攻的消息，大家奔出了酒吧，向城外跑去。

在城外空地，克隆特种部队的指挥官里卡德正在指挥部队进攻。罗莎试图命令里卡德撤退，但是从里卡德嘴中，知道了自己父母之间的矛盾。她决定和人类站在一起，和里卡德开始了决战。

罗莎终于击败了里卡德，可是鉴于自己的身份，她无法和丹继续在一起生活。抱着一线希望，她和丹约定，她还会回到丹身边。丹无奈地望着罗莎走向远方……

编辑/游骑兵

泰伯利亚之日——

雇佣兵的故事(下)

■文/罗茗柯

NOD的部队又停住了，不知是他们的指挥官下令，还是士兵们畏惧那道死光。这样下去，能量迟早会耗尽的。正当我跑向营地时，我猛然看见基地的正中耸立着一座崭新的建筑，不——那是一座巨炮！离子加速器运作的声音，从那缓缓转动的炮口中传出，突然，那道“死光“一闪，同时一枚硕大的紫色光球，拖着耀眼的白光，趁那一瞬间飞出屏障，作一个抛物运动落在敌阵当中。又是一道刺眼的白光，当我再次看见敌人的机械部队时，我惊呀地发现，敌人竟毫发无损。不对，在那黑色金属的外壳上跃动着一道道电弧！就在这时，力场消失了，而NOD的军队竟然纹丝不动！GDI数十辆机动导弹车冲出了基地，对着NOD的机械部队，导弹泄洪而出，随着NOD的坦克逐个爆炸，残余的部队仍是“打不还手”地立在那儿。

敌人精锐部队的进攻已被挫败，他们一定料不到我们有这样一招——我也没料到。不可能有那么完美的防御的！NOD的残余部队退回去了，基地中刚培训出来的医疗兵正在为士兵们治疗，而冒着烟的泰坦正在维修站修理。我发现士兵们对那道不可逾越的力场过度地信任和依赖了。在我上交的侦察报告中，我也提到这一点，而上面或许被胜利冲昏了头，对此毫不介意。

“奥卡飞行中队C，速回起飞平台准备！”基地上空响起了充满自信的声音。那些手臂上印着金鹰的飞行员们一边谈论着一边走向自己的奥卡轰炸机。我知道自己报告的份量。这次轰炸任务，一定会让奄奄一息的NOD部队受到致命打击。

走回营里我要了一杯咖啡，看看四周，基地又变了不少。医疗兵的出现让我感到更安全。特别是卫星站即将建成，上面说其威力还不得而知，但准确性很高。不久，奥卡中队传回了消息，搜寻了一大圈之后，只有两辆在工作的收割机，他们仍然没有发现NOD的建筑物——不管是用雷达还是用肉眼！奥卡中队同时请示是否对其进行攻击。我一听到传来的消息，咖啡撒在手上，我没有去向指挥官解释，我已经猜到NOD使用了一种屏障，能够让其部队和建筑物隐形。不久，奥卡中队回来了，我自然被“请”到了指挥部。虽然不敢肯定，但我还是把我的猜测说了出来。

“那么，为什么他们进攻时不使用那装备呢？”指挥官显得很恼火，好象刚才是NOD胜利了似的。

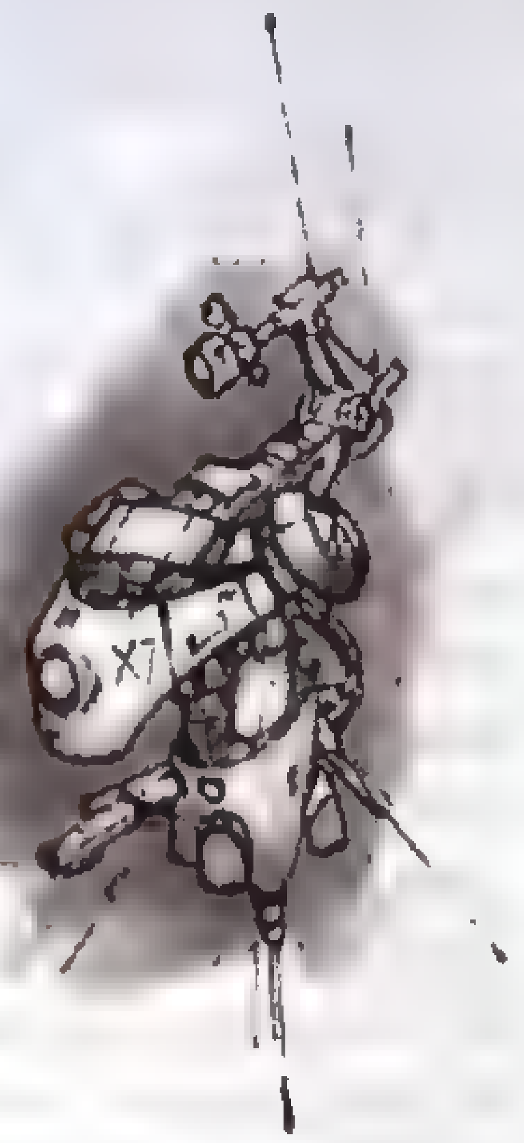
“不知道，可能当时还没有开发出来吧！但是，我们侦查时突然发现他们以后，就没有见过那玩意儿！而且当他们有了那种技术后，仍然没有用在收割机上，谁都知道收割机应该是第一保护目标吧！那么……不可能是在单位上装备的，应该是一种基座发射型的东西，超出它的能力范围便会现出原形！这么说来，那东西一定在基地的中央啦……”

“而且，肯定十分耗电！”指挥官变得聪明了。

“基地中发现敌军，建筑物遭到攻击！”

CARRY ALL

一个电子合成的声音突然在基地中响起，指挥室外一阵骚动。“不可能！”指挥官看着窗外背着黄色背包的NOD工程兵，叫着：“他们不可能不被雷达发现而通过火风暴墙！”我看了一眼便冲出门去，同时装载了飞盘：“他们忘了火风暴墙只对地面以上有效！而他们——则忘了我曾在NOD干过。”话音未落，一枚飞盘脱手而出，在地上一弹如同打了个水漂，准确地击中了那冲向GDI雷达站的工程兵。在我身后的四、五号营中冲出一大群轻机枪兵，一边开枪一边朝工程兵跑去。“又是这一着！”我一声冷笑，冲了上去：“他们没有掩护队伍，快、快在建筑物被占领前，干掉他们！”两名NOD工程兵奋不顾身地朝我们的电厂跑去，他们不断地跳跃着，似乎想躲过枪林弹雨。“啊！”一声惨叫，跑在最后的中了一枚子弹，而另一个头也不回地跑着。来不及了！基地灯光骤然熄灭，整个基地陷入黑暗。我知道有电站被占领了。失去电力，防御系统如同一堆废铁！几秒钟以后，灯又亮了起来，大家握着手中武器，张大嘴巴，谁也不知道怎么回事儿。我亲眼看见电站被占领，紧接着失去电力，而重新建造一个电站需要一段时间，除非，除非是NOD又占领了我们的一个耗电量较大的部门。果然，一座兵工厂被占，然后立即被拆掉。我想指挥官现在一定爆跳如雷吧！



HUNTER SEEKER DROID

第二天，我从营中走出来，看到一辆辆气垫式机动火箭发射系统和泰坦从四个兵工厂驶出，组成了一支庞大的机械化部队。我们被召集集合，其间听到一阵欢呼声从研究所传出，那些科研者一定又有什么突破了。不久，四辆巨大的战车顶着四只大雷达一般的东西，缓缓从兵工厂驶出来。那就是曾经在以前让NOD闻风丧胆的毁灭者坦克！机械部队的数量逐渐增多，而兵营门口也是一个接一个地跑出刚接受完训练而斗志昂扬的新兵。指挥官的声音在上空响起，“拿起武器，最好的防御就是进攻，铲除NOD的余孽！”他说得很对，敌人在暗处，我们在明处，持久战一定会输，破釜沉舟，以优势兵力淹没NOD，这可能就是最后一战了……

飞机平台上，一架运输机降了下来。机械手臂松开了，一架巨大的四脚机器人出现在机场，同时还从飞机上下来了一个手持长枪的人。一些老兵激动了，我也开始意识到这一战的重要性。那个人正是“鬼行者”！而他身后的庞然大物则是GDI刚研制出来的重型机甲“猛犸Ⅱ“——全GDI的基地中，只有这么一架。虽然只是试验型，但其攻击力与防御力仍是GDI有史以来最强大的！十几架奥卡轰炸机在机场落下，准备着补给。我们身边的医疗队队员，一遍又一遍地检查着急救包。收割车全部回到了矿石精炼厂，以防被火风暴墙误伤。无意中，我发现基地的地面都铺上了厚厚的一层合金甲板！是为了防御NOD从地底趁虚而入吧！

我们的军队跨出了大门，几乎每个人都相信，踩都能把NOD踩死。头顶上，奥卡轰炸机编队飞行，地面部队为了保持队形，一些单位不得不放慢速度，而展开的探测机则是步步为营，时刻注意着周围NOD部

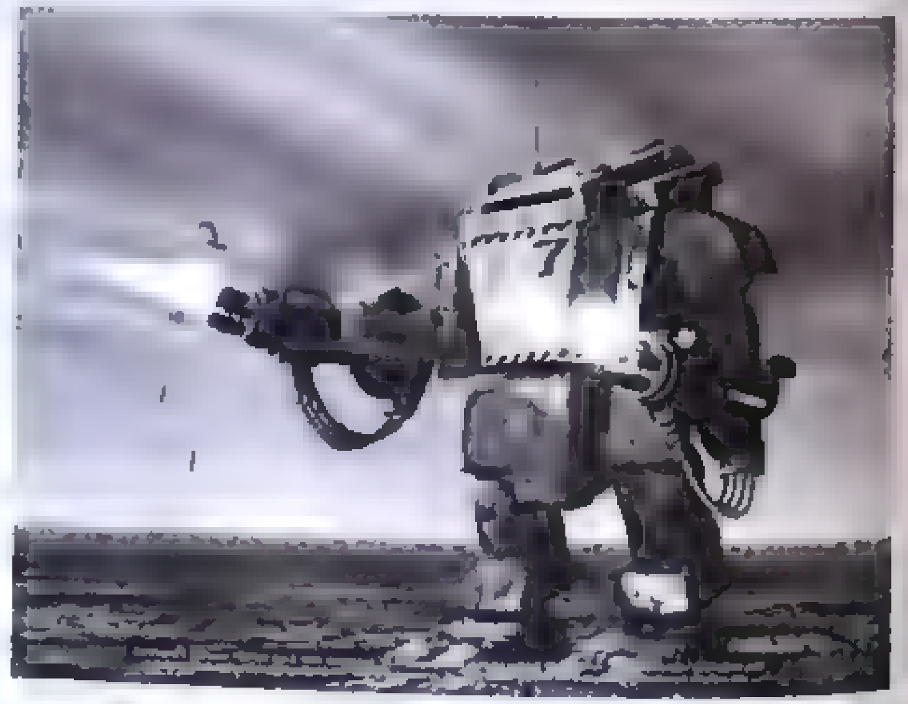
队的动态。我身后的掷盘队伍早已装载了飞盘，等待着扔出的那一刻。

部队直接通过那片泰伯利亚矿，虽然已被 NOD 采了不少，但其毒性还是让不少士兵受了伤。医疗兵迅速跟上，让士兵们以最佳状态作战。总部发来命令，前方即将遇上 NOD 三辆收割机。“干掉他们！”气垫火箭车和泰坦立即加速，迅速发现了目标。瞬间，强大的火力送它上了天，另外两辆收割机见势不对立即逃跑，而泰坦和气垫火箭车随即追上，数枚导弹齐发，拖着白烟狠狠地撞上收割机，瞬间浓烟从机舱冒出。我又看见了那一幕，两辆收割机的轮廓突然模糊起来，目标同时从大家眼前和雷达中消失。先头部队一愣，继续向着冒烟的方向行驶。就在这时，我相信周围的战士都和我一样，看见了那东西，就在我们面前的地上，一座黑色三角状高大建筑物的影子逐渐显出，同时，三角尖很快发亮，并且释放出一种很粗的激光。红色的光柱蕴涵着巨大的攻击力，立即将最前面的气垫火箭车击穿。先头部队接到了命令退了回来——我们已经在 NOD 的大门前！

我畏惧那黑色的建筑物，虽然，他在攻击后又消失了，但是，我们仍旧不敢上前一步。“全员进人防御状态，等待命令！”谁也不知道指挥官要干什么，就在大家列队时，一颗类似卫星的东西，从我们的基地方向飞来，可是其飞行路线是一上一下，一左一右的，完全没有规律。它划过我们的头顶，撞在我们面前的空气中，突然产生灼热的爆炸，甚至我也感觉到了热量，那黑色的方尖塔的碎片被炸飞老远。大家见势紧跟了上去，然而，又是一道红光挡住了我们的去路，但同时，一道银色的光弹准确地击中了方尖塔。那是猛犸Ⅱ！那庞然大物开始积储能量，准备下一击。一瞬间，两道亮光同时发出，不，是三道！多了一束白色的光柱——鬼行者！方尖塔在光击中倒塌下去，大家一涌而上。我一声令下，身后的掷盘兵紧跟上来。我们的目标是 SAM 发射架，为奥卡扫清障碍！小型激光塔冒出地面，但瞬间便被泰坦击毁，然后眼前又是空空一片！若不进行攻击，SAM 是不会显形的！就在大家不知所措时，一支由五员飞行兵组成的敢死队向前面的空地飞去。我明白他们的意图，带队慢慢向前。突然前面出现了一片正在准备发射的 SAM 发射架！就在导弹出膛前，数十枚飞盘从我头上飞过，只见眼前的 SAM 被飞盘击中，发射部份被击碎，只留下光秃秃的底座。然而还是有两枚飞弹射了出去，飞向飞行兵。我知道他们一定躲得过的，而我眼前又是茫然一片，按照刚才的计划，该是奥卡中队的时间了，一枚枚炸弹从天上落下来，炸到敌方单位时会因为短暂的震动而使他们显形，中队在空地上乱投炸弹，我却发现有点不对劲，为什么我们这么顺利呢？

ORCA BOMBER

终于，当大家都要进人 NOD 基地时，我们发现了隐形发射装置。那个怪东西在被偶然攻击到的一瞬，使周围的东西都闪现了一下。而那一闪，让我感到一丝不安。随即，一束巨大的离子光柱从天而降，准确地落在 NOD 的隐形发射器上，那威力巨大的光柱就是 GDI 的终极武器——攻击性卫星——所发出的致命一击，那装置被击成尘埃，地面上留下一个巨大的坑洞，而同时四周的一切显出了原形。"砰砰砰！砰、砰！"一连串的沉闷声音响起，让我大吃一惊！原来刚才的一闪中我看到的黑影就是一片火神炮！而 NOD 的部队就驻扎在基地中，但是为了不被我们发现，他们在开始时并没有开火，我们又一次陷人了 NOD 的陷阱！只听那边巨响连连，猛犸Ⅱ在烟柱中倒下去，我们一边躲着炮击，一面逼进敌人。一架奥卡轰炸机在我正前方坠落，我的面前一片火海。



敌军数量好象不在我们之下，顿时基地中火光四起，正面的决战终于开始了。宽

阔的光波袭卷着 NOD 的重装甲部队，而 NOD 的火箭筒兵们正是我们泰坦的天敌。混战中，一名约两人高的机械人出现在敌阵中，他的武器发出了一只只绿色的光球向我这边飞来，我赶紧趴下躲过了一击，接着一个侧滚站起来，转身跳到残墙后面。但我身边的掷盘兵却被击中了，他突然浑身起火，瞬间被烧成了灰烬。我们根本不是他的对手！这时，一股巨大的能量透过我的身体——一只光球击中了残墙背后的我，我被一下掀开，身体在乱石堆中滑过，恐惧代替了疼痛，仿佛我眼前的就是魔鬼撒旦。但是，他却转过身去，一团光球飞出，准确地击中了正在攻击寄居坦克的鬼行者。鬼行者被这一击伤得很重，刚一转过身来，第二枚光球接着撞了上去……鬼行者燃烧的肢体在空中挥动着，大家不由得都倒抽一口凉气。我透过头盔的目镜仔细一看——那，那是，一个生化人！

绿色的光球不断在我眼前晃动，泰坦和气垫式机动导弹发射系统在其面前不堪一击。但是我却发现一件奇怪的事，每当生化人受伤后，他总是会到泰伯利亚矿中去恢复。我知道该怎样做了，手一挥，身后的掷盘兵跟着我离开了这片战场……

GDI 单位有关生化人的报告声音不断从耳机中响起。

大家来到了一个不错的位置，“卧倒！”我一声令下，身边的掷盘手无声息地趴了下来。跑了这么大一圈，不知道那边的战况怎样了，激战的声音一直持续不断，而眼前的山下应该是 NOD 的后方了。我一边为自己的计谋暗自得意，一边慢慢向前移动，眼前是一片盆地。在我所处的山下是一大片蓝色的泰伯利亚矿。数辆 NOD 的收割车在这里工作着。我从远处望见气垫式机动导弹发射系统已经所剩无几——虽有强大的武力，但仍然无法弥补极薄的装甲带来的致命弱点。而泰坦和毁灭者坦克仍在尽力抵抗着。

我的目光搜寻着那个单独的身影，盘算着怎样才能诱引他到我的陷井中。战场上双方的兵力仍在厮杀着，关键是那个杂种，太厉害了。只要干掉他，我们就可以毫无顾虑地踏平 NOD 基地！

“报告队长！发现目标！”耳机中突然传来令人兴奋的消息。

“座标 CF－17！”

“CF－17 吗？”我关掉了战场传来的视频，开启了 GPS，当左眼的红点和右眼的实景重叠时……他在那儿！聪明的家伙，他正站在泰伯利亚矿的边缘。这样他可以一边攻击一边治疗，所以一般攻击很难重伤他。五辆行动缓慢的毁灭者正不顾火神炮的轰击驶向生化兵，而生化兵则一边后撤一边还击。当他承受了第一击时，他已顺利地击毁了最后一个威胁。好！再靠过来一点你就跑不掉了！可是生化兵又朝战场方向走去。“不！以后就很难再有机会了！”我手一挥，飞盘击中一峭壁，塌方形成了一条路。“没有我的示意谁也不要进攻！”我们跳了下来，站在蓝色的泰伯利亚矿上。我感到体力在下降，而且越运动下降得越快！我们时间不多了，生化兵听见刚才的声响已朝我们走来。我必须让我处于他射程之外，然后等待他走向泰伯利亚矿树附近再引爆这片蓝色的矿，他必死疑。我装载好飞盘，手背在背后并打开了左侧的测距仪，我看见那个机器人全身都是机械，他已走到了泰伯利亚矿树附近，我的镜头移到了他的脸上，突然一道眩光射进我的眼睛，那是什么？一种莫名的感觉袭上心头，我加大镜头的倍数——那张可怕的脸！那嵌在脸上的金属铭片！！一个被封印了很久的名字，突然从我的脑袋中破壳而出——

“阿丹？”我叫了出来。不可能！我亲眼看见他的死！但是，那就是他！我不知所措，虽然手中仍紧紧地抓着飞盘，却把什么 NOD、GDI 通通忘了！“阿丹！”我试着慢慢靠近他，这个动作让身后的战友目瞪口呆。但，“阿丹”停住了！还举起了枪！我一下子慌了，我大声喊着，“阿丹，是我呀！是你的好朋友！你还记得起来吗？我们以前曾

MEDIUM MECH

在小花园里谈论过！”要是我们互不认识，该怎么办呢？我知道那就是阿丹，他一定是被杀后带回了NOD，而被改装成了这副模样。“你看，这是什么！”我一把扯下胸前的链子，拿在手中挥舞着！他动了一下头，慢慢地放下了枪。队员们惊讶地看着这一切，依然很警惕地拿着飞盘。“阿丹”好象已听明白了我的话。“你看！想起了吗？我们常在花园里做梦，战后，要干一翻大事业。如果我们在战争中失去了联系，就用这条挂着铭牌的链子寻找对方！丹！你记起了吗？”我相信他听懂了，他很顺从地向我们走来。“快！丹！我们离开这里，离开战争，回到都市去，我会把你变成原来的样子的！”话音未落只听“砰”的一声，泰坦已经对丹发起了攻击，丹在毫无防备时承受了一击。我眼睁睁地看见爆炸产生的火焰在丹的周围燃起。“丹——”我知道这泰坦的威力。然而，在慢慢散开的烟幕中，迅速凝聚了两枚幽绿的光球，以极快的速度向泰坦飞去，瞬间，泰坦被轰得支离破碎。丹的影子逐渐在烟尘中清晰，他放低了枪口转过身向我走来。我仿佛从他的完整的右眼中看到了一丝人性和信任。“走吧，丹！跟着我，离开这里。”说着我转身向后跑去，同时下了命令：掷盘手不准开火。不管花费什么代价，我一定要让丹复原，毕竟在他的灵魂里他还是昔日的他。正在想着，我突然被一个巨大的力量推倒，身后传来丝丝的灼烧声　一名战士替我挡了一枚能量球，而他则变为一具焦黑的尸体趴在我身后，炽热的气体从丹的枪口中逸出。

我完全没有料到这一点，爬起来面对着变成冷血杀人机器的昔日兄弟，这时我的右手摸到了一只飞盘。而丹却没有犹豫，刚刚变冷的枪口又对准了我。

“不！丹，你不能！”我不知道我是否还在期盼他能在杀掉我之前醒悟。

不……不会的！丹，这一定不会是你！他站得如此之近，根本用不着瞄准。

绿色的光球迅速膨胀。我握紧了飞盘。丹没有变……

光弹如离弦之箭，在我能够作出反应之前撞上了我。正面的一击，使我浑身灼热，我却并没感到痛。我感到时间好象停住了，而我则是置身在地狱，意识渐渐地模糊起来。手中的飞盘滑落了，它会让这里的泰伯利亚矿变成炼狱……

我突然看见了在家乡的小花园中，那是我……

“我的管理会让我们的公司成为一家最有特色的企业！”

“别做梦了，老板还是让我阿丹来做吧！”

“就凭你？打死我也不信！”

“我一定行！相信我……”

编辑/游骑兵

模拟城市3000——

最佳市长竞选纲要(三)

自从1999年7月号的《家用电脑与游戏机》上刊登了本刊与新浪网、电子艺界有限公司北京办事处共同举办的“世纪明珠”——《模拟城市3000》“最佳市长”有奖竞玩活动以来，众多玩家纷纷来电来函询问有关的比赛情况，期间也有很多玩家投来了自己的参赛作品（就是“中国香港”地形上100年间的5个城市建设进度存档和问卷答案了）。我们很高兴能看到不少玩家在问卷中展示了自己对于城市规划的精妙看法，当然，也有很多玩家百玩不得其法，最终还是无法入门提高。

应许多玩家的要求，我们从这期开始将以较为优秀的参赛作品为蓝本，向大家介绍城市建设的实际经验。同时我们也将参赛投稿的最后日期延长至1999年12月31日，目的是体现真正的世纪比赛的意义，也使大家有更多机会参与到这个意义深远的比赛中来。

为了体现公平合理的竞赛精神，凡是已经寄来竞赛作品的玩家，在此期限内仍可继续投来更新作品，我们评选的标准不仅是参考问卷答案中您所书写的规划方略，最重要的还是看您的城市存档中真正的实现。

下面，我们就一同看看来自北京的高伟带给我们的最佳市场竞选纲要。

请就城市持续发展的要求谈一谈工业区、商业区和居民区的比例和布局。

城市发展的初期，工业区需求比较大，而商业区却不怎么发展。但工业区造成的污染很大，所以必须远离住宅区。这样，就需要加强住宅区与工业区之间的交通。随着科技的发展，工业区的作用渐渐减小，就需要增加商业区。商业区应该与住宅区挨着，方便市民的上下班，但要注意交通问题。实话说，我并不知道工业区、商业区和居民区的确切比例，只是根据RCI指数进行调整。但每次预算的收入都是居民区的收入大于工业区与商业区的收入之和，而且房地产商经常要求我增加住宅。我想，居民区的比例应该大于工业区与商业区比例之和吧。

你如何处理城市的交通问题？

也许你们已经发现了，上面的问题我一直在强调交通。其实，我是在上面吃了大亏的。解决交通问题的方法很多。

1、增加公路，使公路四通八达，车辆就永远不会堵塞。不过要注意分区，因为分区决定路上车辆的多少。模拟城市的居民不喜欢绕远，宁可堵车，也不愿走其它的路。

2、增加公交车站，让市民们都去坐公共汽车从而减少车流量。

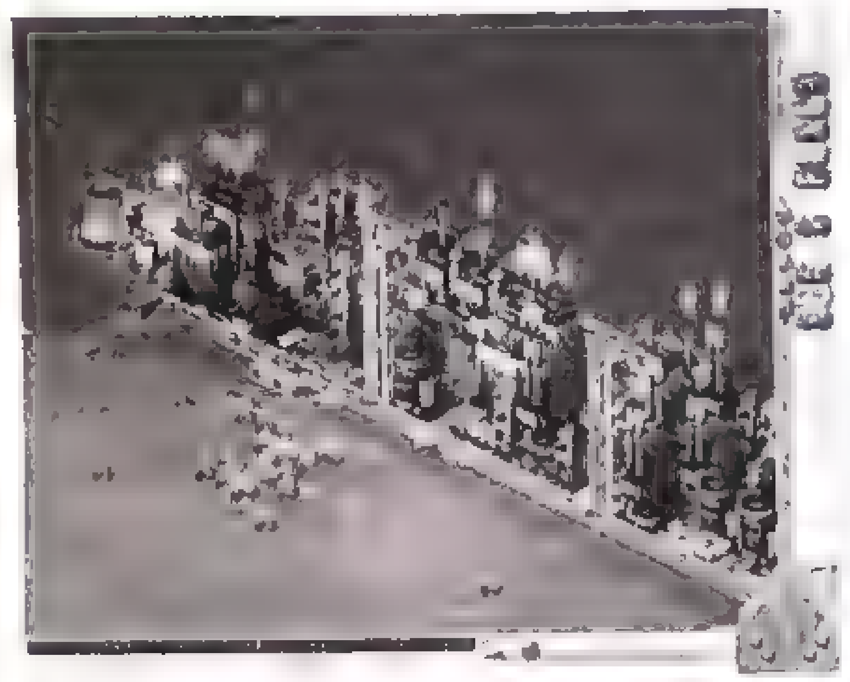
3、建设地铁，地铁速度快，客流量大。

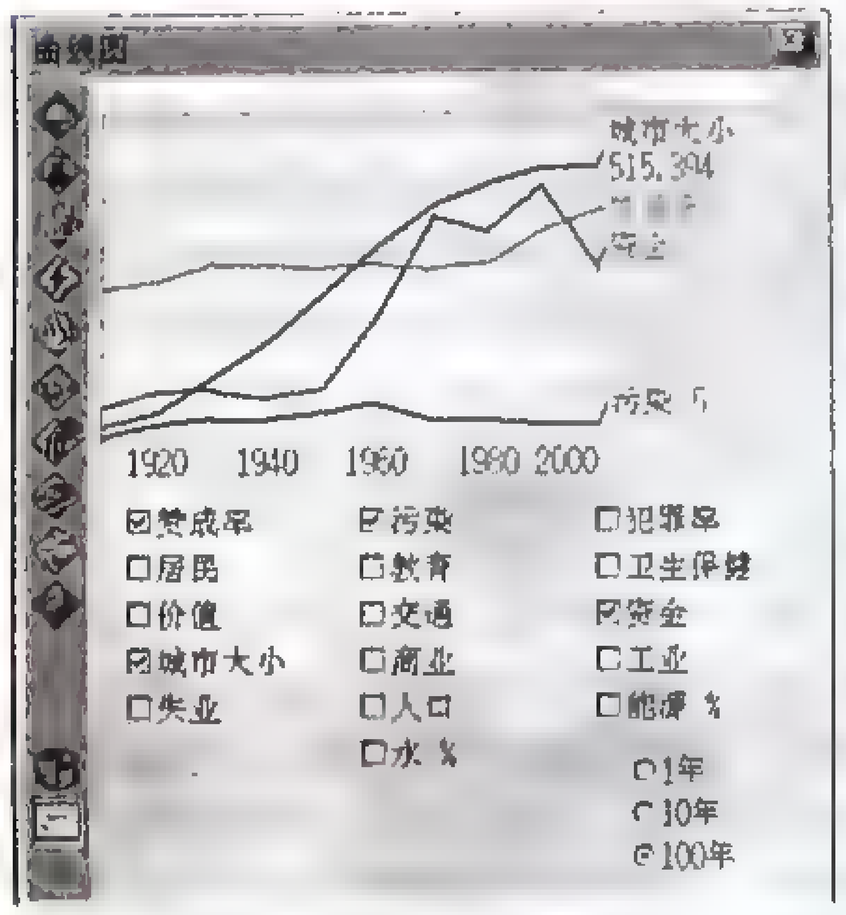
4、修建铁路，方便远程运输。

5、连接两个较远区域要用高速公路。

6、制订一切有利于交通通畅的法规。

上述方法我本来十分器重第1种，因为不用支出公交费，但后来我发现增多公交车站更实惠，因为道路不





堵塞了，自然居民都喜欢到这里来，同时带来大量的金钱，不用愁交费的问题。还有就是颁布法规以限制车流量，交通从此就不堵了。

解决工业污染的根本途径是什么？

解决工业污染其实没有什么根本途径，只要是城市，就有工业污染，无法解决。不过可以尽量减轻。减轻的途径是发展科技。兴建教育工程，提高市民的素质，然后使工业区变为洁净工业。还有一些法规可以帮忙限制污染。也许有一天科技使工业变为全无污染，那时就可以说它是解决工业污染的根本途径了。

城市地价的高低会有哪些影响？

城市的地价我想是决定预算收入的，高地价会带来很高的收入，同时意味着城市的设施完善，引来更多的居民居住。地价过低便没有人会愿意居住，因为这里根本没有什么社会福利，只能成为贫民区。

与周边城市的连接及贸易有什么利弊？

与周边城市贸易可以增加收入，也可以解决能源缺乏的状况，还可以把自己城市的垃圾运往其它城市。不过如果自己能源不足使被迫终止交易，就会赔偿巨额违约金，还有其它城市也会将垃圾运往自己的城市，造成环境污染。

市长年记

1900－1920

苦苦奋斗了20年，真是什么酸甜苦辣都尝过了。在起初的建设中，由于想让城市变得带点儿艺术性，所以对道路进行了规划：以"中银广场"为中心发展城市。

"中银广场"是以香港代表建筑"中银大厦"为中心，被绿树环抱的大空地，从上面看"中银广场"像一颗钻石的顶部，以此象征"世纪明珠"之意。周围交错分布着住宅区与商业区。再往外是海滨小镇——低密度住宅区，使厌倦了都市生活的人能够在这里找到回归自然的感觉。整个广场的设计是经过多次失败，总结经验教训后建造出来的。起初只注重美观却忽视了使用，所以总是堵车，弄得交通顾问老是愁眉苦脸。后来，我画了多张图纸，认为只有现在这个才能够最大限度地利用公路。

我总是喜欢对称，什么都希望是规规矩矩的，但这次我却发现了不对称的美。在工业区的设计上，我采用了长方形加斜杠的布局。这样使工业区的俯视图有一种钢筋的效果，同时对车辆又起到了分流的作用。因为工业区过于密集，会造成某地区严重污染从而影响到居民的日常生活，所以我将工业区分散以减小污染程度。

由于没有公交车站，居民们都自己开车上下班，所以交通问题依然困扰着我。尤其是"中银广场"通往工业区的路，无时无刻不是以红颜色标出的。所以我不断地加宽路面，最多时竟然达到五条马路并在一起。后来我发现，马路再宽，而路口却比较集中，这也无法解决交通问题。因此，我特意建造了一个公路网，同时又使其绿树成阴，总算解决了大难题。

在我的努力下，城市终于有点发展。我想，到1920年以后，出现了新的设施，那时将会使我的城市更加完善吧。

1920－1940

市民们已经无法忍受大气的污染了，环境顾问也一再要求我采取措施治理环境。没办法，只能将工业区迁移。

俗话说："牵一发而动全身。"而我却迁移了整个工业区，这一动实在是非同小可。年年预算几乎都是赤字，交通严重堵塞。失败，没什么好说的，严重的失败。我已无颜面对香港的父老乡亲了。辞职吧，我脑中闪现出这个念头。不行，革命尚未成功，同志仍需努力。（何况还有奖金等着我拿呢，嘻嘻）

好了，主要陆地上差不多已经占满了，该是向海岛进军的时候了……

1940－1960

我发现了一个天大秘密！模拟城市的居民都是深不见底的无底洞，从来没有满足的一刻。他们既不希望交纳税款，也不愿意失去优厚的待遇，而且总是要这要那。市民们总是请愿要求降低住宅税，商人们希望调低商业税，工人们老是嫌工业税太高。天啊，我的财政收入啊。谁发发慈悲，施舍给我这个可怜的市长一点 Money 吧！降！我降！我忍着内心的剧痛，紧勒着裤腰将税率一次一次地降下，但市民们简直是太欺负老实人了。对他们好吧，他们就真把你当成佣人一样使唤，事事都得顺着他们。税率都降到了0，还是三翻五次地请愿，难道住我的房子还要让我倒贴钱！更可恨的是，财政顾问竟然恬着脸说税率适当。我真的要发疯了！这些还不算，他们还要医院、图书馆、学校、大学、公园……喂，不给我交钱我拿什么来建啊。

看来要对我的市民们硬起心肠了。提高税率吧，我加，我加，我加加加，一定要把这几年来的损失弥补过来。什么请愿，拒绝；什么抗议，不理。哈哈，财政顾问说税率还是适当（他到底管什么用，浪费我的工资）。终……终……终——于，年度盈余！我兴奋地跳了起来。

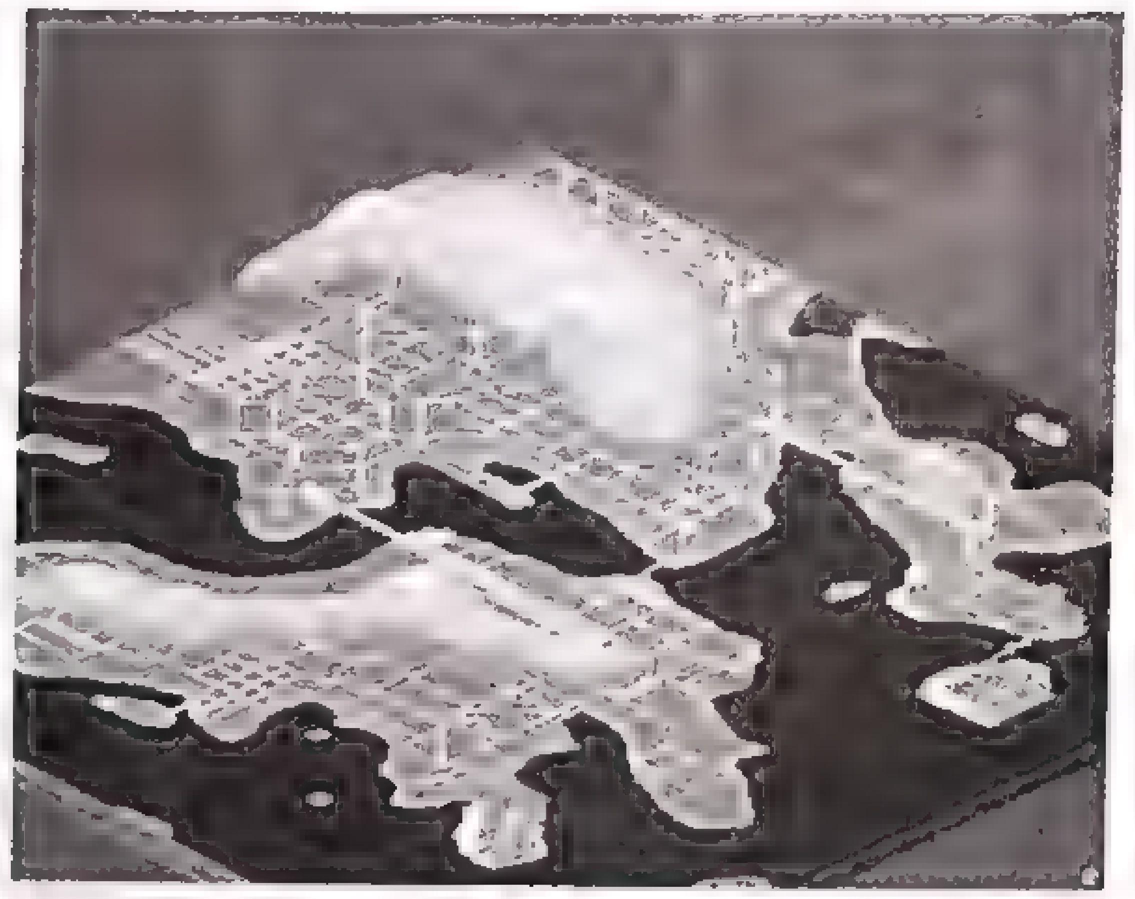
有时候，自己的判断力是非常重要和正确的。作为市长，更要有非凡的判断力了。

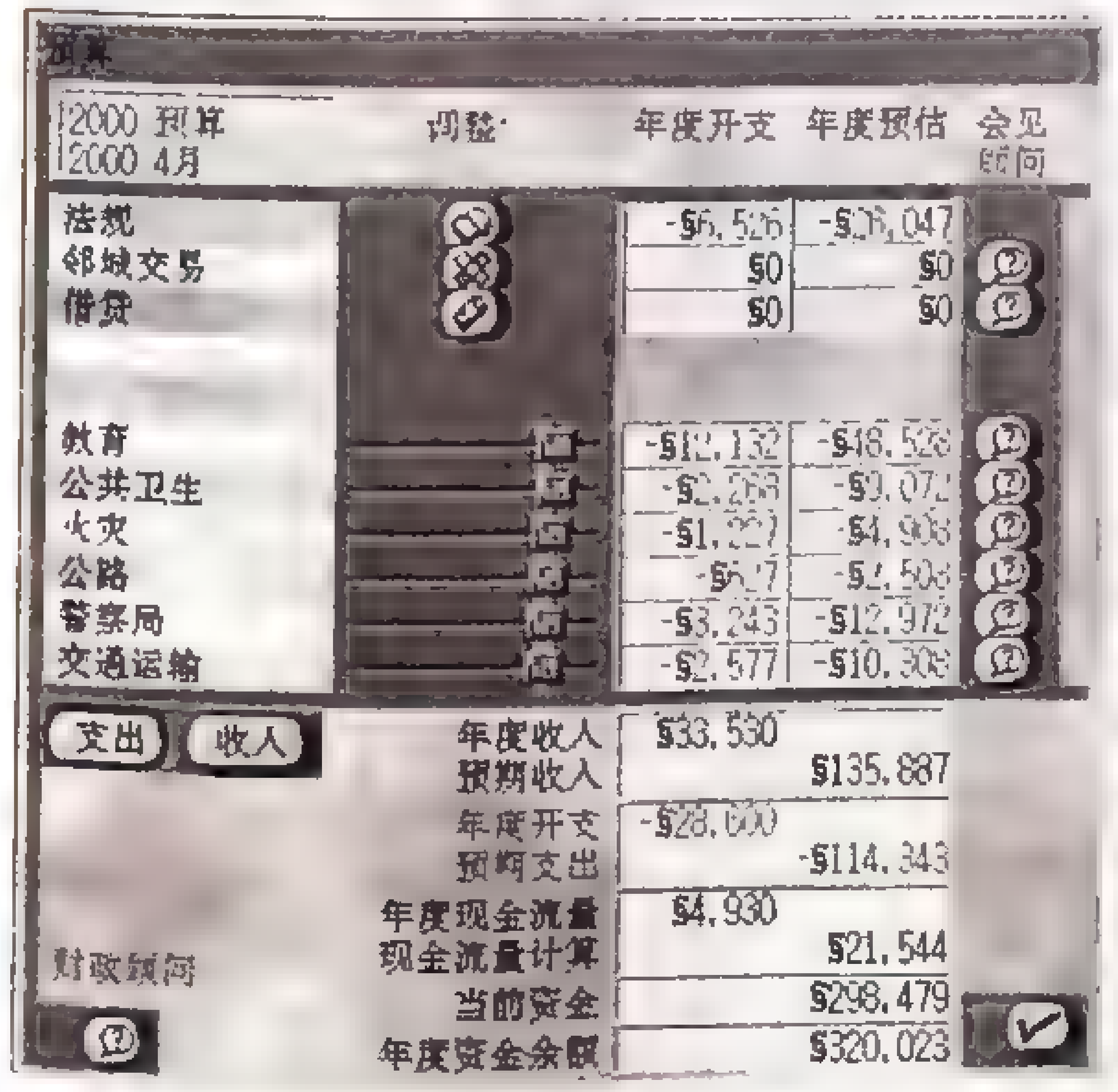
1960－1980

哈哈哈哈……交通问题已经被彻底地解决了。我再也不需要为严重的交通堵塞所困扰了；年度预算大量盈余；所有顾问都是喜笑颜开。现在，我也可以坐享清福，看着我心爱的城市飞速发展。"一分耕耘，一分收获"辛苦了60多年，今天是我扬眉吐气的时候了。

"砰！"不好，有三个发电厂同时爆炸，城市陷入一片黑暗。看来总是游手好闲是不行的，作为市长，就应时刻想着为人民服务。

这20年来的事情就是加强基础设施，使市民们的生活更加舒适。





1980－2000

100年啊，经历了无数大风大浪，也应该是退休的时候了。人老了，就喜欢带点儿艺术修养的东西：搞点园林艺术——植树造林，美化环境；增加点儿标志建筑，使城市看起来更美观。

啊?！外星人入侵！我急忙拉响警报。奇怪，为什么市民们都不藏进防空洞？噢，原来外星人是来观光旅游的，他们正和市民们合影留念呢。

我已没有精力再继续扩大城市了，毕竟城市的扩大发展需要一段相当长的周期，还要进行反复地调试，而且就"香港"这小小的地盘，也没有地方让我作更多的基础设施建设。

好了，就让这个城市自由发展下去吧，这是一份令我很满意的答卷，她将……

我的视线模糊了（现在是凌晨04:00），我知道我将与她说再见了，100年对于一个人来说是很长的时间，也许正是对"香港（世纪明珠）"的热爱使我活到了100岁（啊，我从1岁就当市长了），但100年对于一个城市来说却是刚刚开始。愿下任市长将她……

身体越来越轻，轻得仿佛一阵风，飘忽不定。在云雾间鸟瞰香港，她便有如一颗明珠绽放光彩……

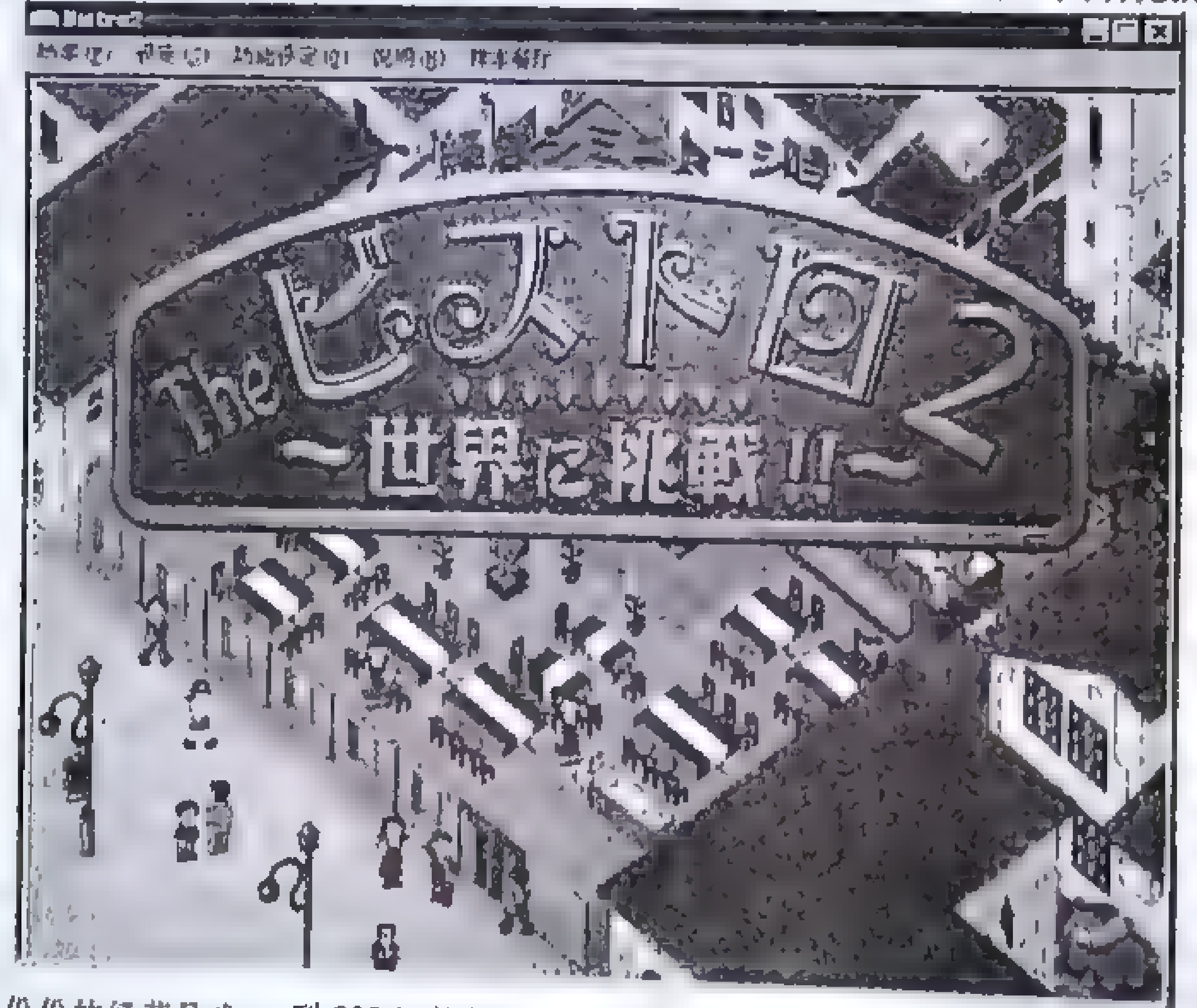
编辑/游骑兵

梦幻西餐厅Ⅱ——

五星级餐厅管理指南

■文/执火

一提起经营策略类游戏，想必很多人都会想起《梦幻西餐厅》。的确，《梦幻西餐厅》这款游戏以活泼生动的画面、简易的操作和创新的形态，使得男女老幼争相投入西餐厅的经营竞赛之中，大过现实中无法实现的经理梦。顺应着这股经营的热潮，制作《梦幻西餐厅》的华义国际又不失时机地推出了最新款的《梦幻西餐厅Ⅱ》。这款游戏不仅秉承了一代的全部优点，还增加了竞争场地，使得经营竞争更加激烈，玩家可以在七国家（包括美国、法国、意大利、肯亚、印度、日本及中国）建立自己的餐厅来挑战全世界餐饮业，如果战绩够好最后还会到东京参加最终的决战。



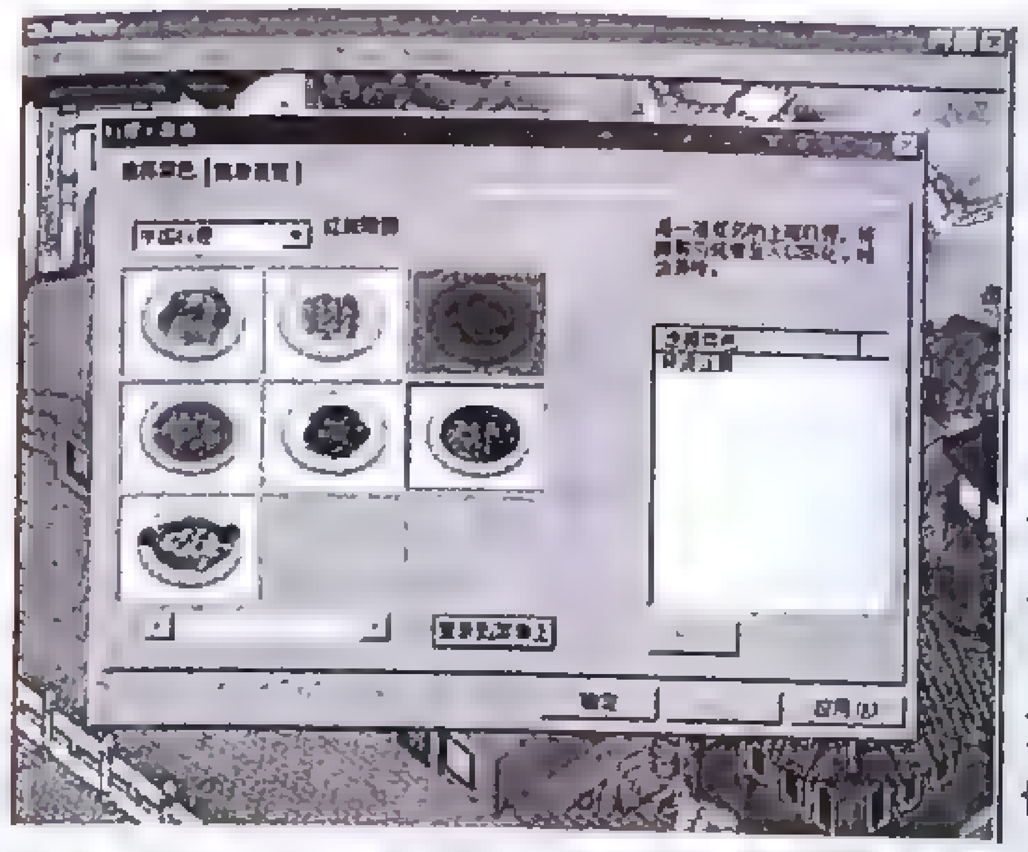
同其它的经营策略类游戏一样，在经营《梦幻西餐厅Ⅱ》时，单靠本本份份的经营是难创佳绩的，必须凭借巧妙的经营策略才能在竞争中站稳脚跟并取得胜利。本人在经历若干次"商场失意"后积累了一些经营技巧和经验，希望能为您的"商场得意"垫石铺路。具体发达途径待小二我一一道来。

经营之道

游戏刚开始时，餐厅知名度很低（可是一个"星星"都没有喔），这样就需要作广告了。《梦幻西餐厅Ⅱ》中确定星级的标准是以总客人数和客人平均评价为主要参考指标的，所以开张第一步就是要拉来客人。用电视广告的效果最佳，可别嫌贵呀，效果立竿见影，顶多二三天餐厅准保升级，还能得到300万的奖金（广告费花得值啊）。电视广告有五天的效果，相信这五天的来客人数应该还可以（大约60至80人左右，在美国可达100人以上），过完五天也就顺利地升到了二星级，这样又得到了400万的奖金。虽然财政赤字连连，但花钱买个吆喝，提升一下餐厅的等级和知名度对以后的经营大有好处。这样经过一两个月的电视广告大战，你的餐厅就稳稳当当地升为三星级，同时在社区杂志上进入前20名，这样又可得到一大笔奖金。有了一定的资金后可以考虑到其它地区发展，同样采用广告大战，把各地的餐厅都发展成三星级后（这时至少有个一千多万了吧），就到了可以远渡重洋到日本挑起餐饮大战的时候了。来到日本，首先按上述方法升到三星级，然后把餐厅装修装修，放置一些装饰物（越贵越高雅越好），向四星级进军。

四星级饭店不可能在一个月内搞定，所以不要盲目地做电视广告（太贵了，一个月下来的纯利润一般都是负值）。可以用其它便宜的方式如设立看板广告、发宣传单和花车，别瞧它便宜，效果可是相当不错的哟，而且还有几天的影响力，就这样维持下去，相信最迟再过六个月就可以升为四星级了。各位，离五星级不远了，加油啊！

说到五星级还真不是件简单的事，不是服务生机动力太低，就是厨师手艺不到家，要么就是月营业额到不了一百万，所以一定要慢慢来。在保持月营利超过40万的基础上，大做电视广告，等到拿了社区杂志排行第一，我看也就差不多了。总之一句话：总有一天等到"她 "。升到了五星级，获得了世界最佳餐厅的大奖后，恭喜你了，你已顺利爆机了。本游戏爆机后仍可继续经营，到世界各地搜罗终极厨师和超级服务



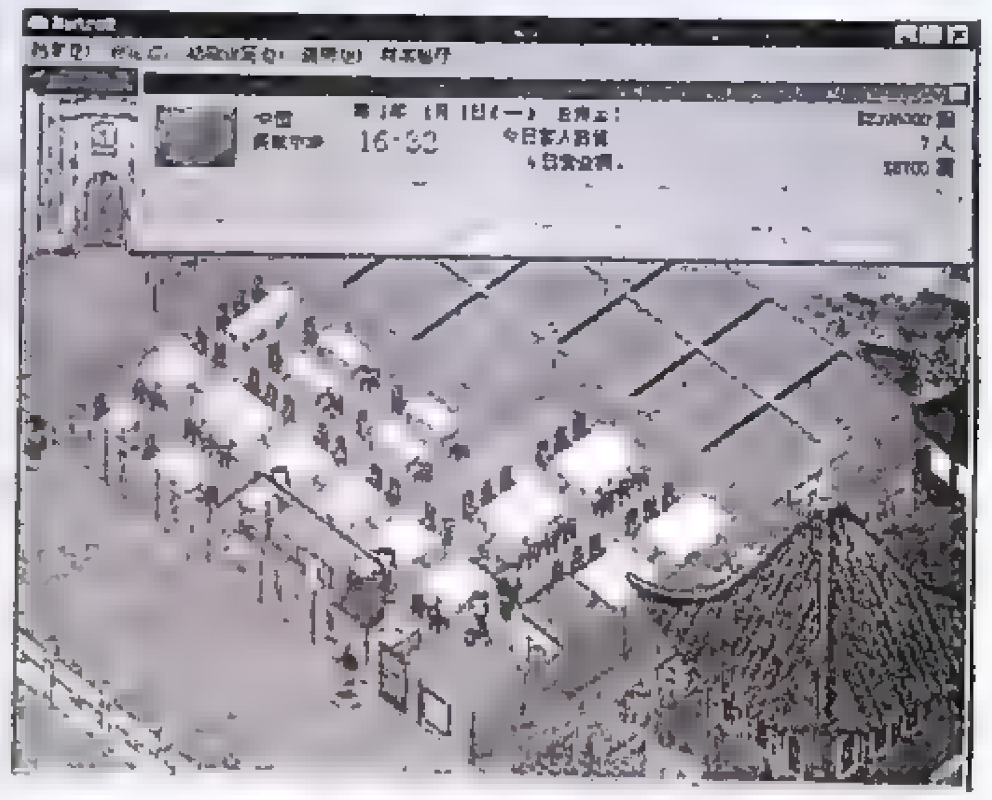
生，享受无穷的经营乐趣。

经营经验

在经营餐厅的过程中，人的因素非常重要。在《梦幻西餐厅Ⅱ》中，员工的属性加入了经验值的设定，也就是说你的员工是会升级的。在不断忙碌的工作后，服务生和厨师都会提升他的专业技能，而且真实地体现出来。如服务生的机动力提升后，玩家可以清楚地在画面上看到他的动作越来越麻利，其它如服务员的魅力、厨师的技术等属性都会随着工作经验的积累不断提升。当然，人员能力越强，相对来说你的经营就会越有利。

下面具体来说说服务生的问题。游戏中，负责上菜和点菜的服务生最好由小姐担任。因为小姐的魅力高，可得到客人较好的评价，美中不足的是小姐们都走得慢，做事不如先生动作快、干净利落，可先生的魅力又不够，真是让我这个"人事部经理"左右为难。不过不用担心，在下这就向你推荐各国的较为优秀的服务生及厨师。

中国的蒋又平、汪志翔机动值很高，速度直逼超级服务生；朱洁的观察、学习、忍耐和魅力都非常不错，是个培养的好苗子；法国的尚利比耶、苏菲兰斯和米雪儿布兰的综合素质高，能够满足餐厅业务发展的需求；印度的阿鲁娜夏、米顿舒洛夫、柏嘉拉瓦尔分别在机动、观察、学习、忍耐和魅力上各有长处；意大利的露伊莎芭蒂、布鲁诺利杰罗、萨尔瓦多雷里欧相应的个人属性值较高；肯亚的阿努瓦尔、木菲达、伊斯马耶尔在机动、忍耐、学习和魅力方面很有优势；美国的茱莉亚贾西亚、伍沃德安德森、克莉丝蒂史密斯在当地的候选服务生综合素质值较高；日本的藤堂由加利、一之宫小夜子、马尾五次郎是你在日本展开餐饮业的得力助手。其中，美国和日本的服务生的各项属性值较为平均。

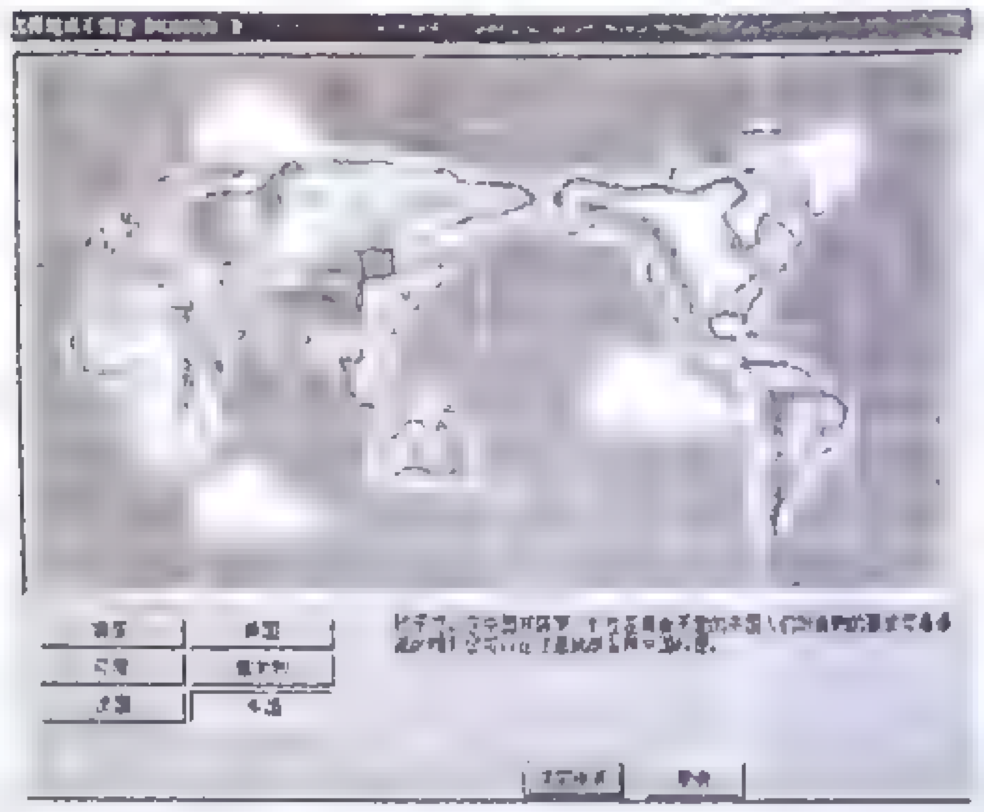


俗话说：好厨子才能拴住客人的胃，名厨是餐厅发展的保障。提到中餐，陈鸿可是鼎鼎大名，但是"神龙见首不见尾"，想要找到他可不容易。幸好刘晓东的大名也是中餐的保障，有他的加盟想必生意一定很火；若找不到法国的超级名厨克罗德可兰为您效力，亚兰菲利浦也是很好的备选人；如果运气不好聘不到特级的古尔向莱伊也没关系，阿尔夏多梅塔也能为您的印度餐厅做出地道的印度大餐；同样意大利的安娜卡波莉、肯亚的桑妮亚、美国的娜塔莉霍尔和日本的猪熊八三郎虽然不是超级厨子，但他们的精湛手艺同样能为您的餐厅添姿加彩。

环境的设置和服务生的位置安排对于整个游戏始终是非常重要的。游戏初期餐厅内只用放置4个六人桌椅、4个四人桌椅和1至2个二人桌椅即可，一直到三星级后，可根据客流量来适当增加一些桌椅。在游戏初期，由于服务生的机动力都不高，餐厅的物品放置就非常关键。一般说来，桌椅和厕所最好离厨房近些（听起来好象不太雅观，但效率蛮高），这样可以让一名服务生在负责清洁厕所同时，顺便负责2至3个桌椅；迎宾与收银最好是让一名小姐来完成，她不用管理其它事情，尽力保证让客人舒舒服服地来，满满意意地去，有利于更快地提高她的素质。另外，站在一旁无所事事的经理也不能让他（她）闲着，当服务生忙不过来时，可负责客人点菜、收银和清理桌子。

在餐厅刚开张的时候简陋一点没有太多问题，但随着餐厅的升级就要不断进行装修改造了，否则陈旧简陋的布置会把客人吓跑的。在升级到一星后，要在餐厅中安装电话，增加一些装饰品，以便吸引更多的食客；餐厅级别到二星后，安装安全装置就

非常必要，以免意外发生，同时还要雇佣更多服务生和厨师，以提高餐厅的服务质量。在游戏中如果厨房、厕所或收银台用旧了，最好及时更换新的，因为修理工作要花费一天的时间，为了能在月底有所成绩，最好不要浪费时间。对于我们来说，时间就是金钱。



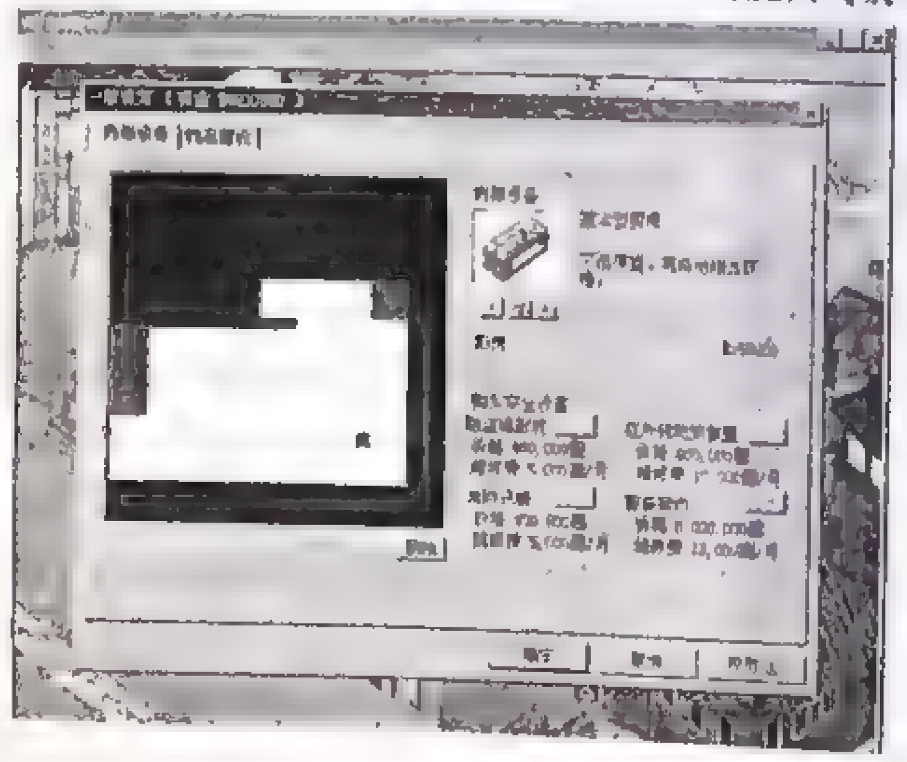
菜单中菜的定价可比成本高出200至300元，客人也不会说贵，烹调时间可比标准烹调时间低5至10(要看厨师的技术如何)，其余的可不必理会，若你是位超级厨师，调调也无妨

最后来看看经营中的一些细节问题。本游戏中的一个月只有七天(少了一点)，没有必要安排休息日。每天的最大营业时间为13个小时，其中上座率最高的时间段是12:00至14:00和18:00至20:00，而且6日和7日的客流量会比平时要更大些，因此在这两天可适当延长营业时间，推荐为10:00至22:30。

花边资料

关于游戏中可能得到的奖金项目如下：

一星级得300万，二星级得400万，三星级得500万，四星级得700万，五星级得1000万



第一次进社区杂志排行前二十名得50万，进入杂志排行前二十名得100万，第一次获得杂志第一名得200万，获杂志第一得200万

游戏中可能发生的突发事件如下：

一星级以上会出现食材价格上涨、卫生署检查、空调故障以及杂志采访。

二星级以上会出现厨房小火、夜间小偷、柜台强盗、凶悍强盗(资金大于一百万时)以及电视台采访。

三星级以上会出现员工辞职。

资金紧缺会是大家进行游戏时的一只拦路虎。别哭，在游戏中，当本地升为一星级以上时，迁移到其它地区，然后马上搬回来，这样可得到奖金(按等级来算)。如果在两个地区都有三星级以上的餐厅，哇！我想大家可以开银行放贷了！

另外，《梦幻西餐厅Ⅱ》中客人会对你的餐厅进行他们各自的评价，例如空间太拥挤、气氛不好，服务生很亲切等等评语，对餐点的评语，像味道太淡或太辣等，这些评语都是你的经营参考。可要记住：顾客是上帝呀！游戏的最终目的是在世界挑战后回到日本东京开一家终极西餐厅，在“世界最佳餐厅”的排行榜上留下大名，扬威全世界，一举成名。

编辑/游骑兵

星际争霸——联机作弊篇

■文/Zero

玩了这么长时间的PC GAME，看了这么长时间的《家》，却是头一次提笔投稿。其实我都不知道这篇东东应归为何类：密技耶？心得耶？抑或是网络实战手记？同时，作为一个曾经狂热沉迷于《星际争霸》的星际迷，写出这些文字又是件很痛苦的事，因为它会使一个菜鸟在联机对战中，轻易将一个老鸟级的星际高手拉下马！这可能会毁了这一经典大作的平衡性，而这一特色正是为广大玩家所津津乐道的；它也可能会毁了正在进行中的如火如荼的网络对战大赛，因为你无法知道你的对手是否看了此文并正运用之。

我，我……到底该不该说出来呢(作内心挣扎徘徊状)？算了，最近大家都比较烦，我就不多兜圈子了，头一次投稿就废话连篇口水四溢，不利于长期骗取稿费，更容易把大伙对英国老头儿的火气全撒在我头上，所以，本人正式推出星际迷不可不看非看不可的——联网作弊篇！

What？你可能会不相信，联网还能作弊？唉，伙计，你太天真了，这年头啥都有假的，区区作个小弊又算啥？请看——

一、人类速胜法

如今在联机时，选Terran的可是少之又少了，但如果在早期就能集结三、四队机枪兵，效果还是不错的，所以关键是采矿的速度。(我也晓得这连白痴都知道，但以下这些你知道吗?)游戏开始后先不要急于采矿及生产工人，先将基地飞起，再就近降落(均可通过热键[L]来完成)，在其落地的一瞬间(即基地底部的起落架放下、尘土飘起的那一刻)按住[Shift]+[S]，同时用鼠标右键狂点晶体矿旁边(越靠近越好)，这样你就会看见壮观的一幕——基地缓缓滑行于地面，直奔矿石而去，最后紧紧贴在矿石的旁边。如果你事先将四个初始工人安排在矿石旁，它们就会被基地封在里面，此时再采矿……嘿嘿，真是一个抵俩呀。(什么？你说这有屁用？！……我倒！)省些造工人的钱多造几个兵营，然后就不用我教了吧?但需注意两点：1、此法应先行修炼纯熟，再用于实战，否则后果自负！2、鱼与熊掌不可兼得，你所失去的是修建基地附属物的权利，即无法在原地建雷达或核弹。

二、山鸡变凤凰

请原谅我用了这句俚语，因为我实在想不出还有什么名称更适合以下秘技。如果我对你说，我能用50点的晶体矿就能造出两条飞龙，你相信吗？你当然不信，但这却是千真万确的。首先让我们选中Zerg族，开始战斗后可以按部就班，照你平常的程序去做就是了，但必须造一个进化池(热键为[B]、[D]，即生产口水兵的建筑——等等，你不知道什么是口水兵?怎么给你说呢，就是……咳，就是那个整天吐绿色浓痰吐个不停的丑八怪)，主基地应进化为第二级。待进化完毕之后，马上进行舌刺的研究(即口水兵进化为埋地攻击的研究)，并造一个飞龙塔，然后造一只口水兵编为1组([Ctrl]+[1])，大量孵化狗仔，造出一队编为2组([Ctrl]+[2])，此时口水兵的钻地进化应已研究完毕，万事俱备，只欠……OK，下面的步骤是较有技巧的，请大家看仔细了，狗变飞龙的魔术就要开始了——先等等，哎，老兄，你在没在听呀？我……别，别吐口水呀，你又不是口水兵！

好，各~位~观~众，首先，选中1组的口水兵，将鼠标移至其进化的标志上，按住左键不放；左手大拇指按住[Alt]键不放，中指移至数字键[1]待机行事，食指则随时准备按下数字键[2]。做好以上的动作准备之后，左右手一起开始行动：左手的食指、中指轮流按下，使1、2两组迅速来回切换(大拇指应始终按住[Alt]键)；右手则不停地点击左键(在进化标志位置)。在这一过程中，有可能会使1组的那只口水兵开始进化，此时应及时中断其进化过程(按[Esc]键)，多试几次，突然，你会发现狗仔居然开始再次进化，马上选中它们按下[Esc]键，你就会看见——整整一队士气高昂的飞龙！同志们，朋友们，这难道不是奇迹吗？这难道不是山鸡变凤凰吗？喔，对不起，的确不是山鸡变凤凰，而是狗仔变飞龙！！！

具体在操作时应注意以下几点：1、切勿让狗仔的进化完成，否则会变出整整一队的舌刺；2、若想一次变出一队飞龙，应保证有1500的晶体矿及1200的气矿，因为在狗仔开始进化的一瞬，会需要一点“启动资金”，不过，当你按下[Esc]键将其变为飞龙后，刚才所临时占用的矿会自动退还(如果你只有375的晶体矿，300的气矿，那么每次就只能变三只飞龙，只要你不怕麻烦，重复四次就有一队了)；3、由狗到龙，所占人口数会变为四倍，所以应事先造出足够的Overload；4、理论上任何兵种均可用来变飞龙，但狗仔是最适合的，它造价低、产量大、建造快，实为首选。什么什么，你要用那种巨型蜗牛来变？老兄，拜托，它可比飞龙还贵哩！

从今往后，如果你选的是Zerg，你完全可以换一种玩法了：一出来就全面防守，尽快升级，可以用最快的速度生产数队飞龙，因为你实际所用的矿实在是微乎其微的，这就使得你在持久战时会占尽上风，省下的钱就多建两个飞龙塔，尽快升级并进化为终级飞龙，别心疼钱，那都是不义之财。

三、你有我有全都有

爱使Protoss神族的朋友可别失望，因为从理论上来说，人类与虫族有的，您那儿也会有，正所谓“你的就是我的，我的还是我的”。不过从实战上来说，要想用黑暗魔法师将别的种族的工人变过来再从头建设，的确有些勉为其难。但我们千万别忘了Team Match这一模式，因为在这一模式下，神族可以利用虫族“狗仔变飞龙”的技术变出隐形舌刺(即在地面爬行时亦为隐形)、隐形飞龙(它可是永久隐形喔)，从而还可进化成隐形终级飞龙(对地对空两种)！COOL！具体方法嘛，嘻嘻，其实很简单，给你点提示：神族的兵种中，有哪个是又廉价又隐形的？什么？不知道？！我再倒……

不得不说的几句话：写完全文，似乎并无轻松感，反而有那么一点点惴惴及内疚。大家会接受我的方法吗?这是否会毁了我所深爱着的这款游戏？但当我看到韩国国奥绝尘而去时，当我听到韩国玩家在SC的国际排名时，捏捏我干瘪的钱袋，我咬咬牙敲完了这篇文章。

……但我真的很怀念读大学时与战友们的公平竞争，借用贵刊，道一声：Hero、Walker、ZDZ、LiuK，哥儿几个还好吧？Zero想你们！

编辑/游骑兵

三角洲特种部队 II
Delta Force 2

游戏中按[`]出现控制台,输入下列字符串并回车获得相应功能。

thetrooper	刀枪不入
sunandsteel	弹药全满
diewithyourbooyson	无尽弹药
stilllife	隐形
revelations	可呼叫8次炮火轰炸支援

游戏中直接输入 youvegotproblems 可切换到第一人称视角,但在某些版本中此功能无效。

在游戏试玩版中按[`]出现控制台输入 imnotafraidtofight 并回车,可获得刀枪不入功能及无尽弹药。

[测试:有效 TopGunner 提供 A]

夜曲
Nocturne

游戏中按[F10]然后输入下列字符串获得相应功能:

godgames	刀枪不入
winblows	获得所有武器及弹药
skeletonkey	获得骷髅钥匙
moreammo	获得超容量的弹药
goremode	切换血腥模式
burningstake	获得火焰箭
thunderstorm	下雨
snowstorm	下雪
bighead	大头模式
healme	生命力全满
silver	获得500发银子弹
aqua	获得500发 Aqua Vampire 子弹
mercury	获得500发 Mercury 子弹
oldhat	陌生人戴着不同的帽子
goldmode	告诉你"buy FLY!"
freezer	切换敌人静止模式
ifarted	陌生人气体遮掩
recharge	更换电池
bigboom	(看下面的描述)
headOfHorrors	(看下面的描述)

当开启了 godmode 秘技功能且有一大队敌人同时攻击你时,你可能无法动弹,这时按[F10]然后输入 bigboom,将会出现不固定的效果,有时会杀死一个敌人,有时则是周围的敌人。为了使这条秘技正常发挥作用,应事先开启 headOfHorrors 秘技功能。

在使用了新的游戏补丁后有下列一些秘技代码:

shotgunshell	获得 Shotgun 及500发子弹
bandaid	生命力全满
silver	获得500发银子弹
aqua	获得500发 Aqua Vampire 子弹
mercury	获得500发 Mercury 子弹
youfarted	陌生人戴着不同的帽子
pinkbunny	更换电池

[测试:NA TopGunner 提供 A]

波斯王子 3D
Prince of Persia 3D

如果你希望直接跳入游戏中的单个关卡中,在启动游戏时使用下列命令行(引号也要写上),选"New Game"项即可进入指定关卡。注意这样进入特定关卡后将无法在通过后进入后续关卡。

pop3d -l "关卡名"

各关关卡名如下:

geometry\rooms\prisonfix	Prison
geometry\rooms\ivorytwr	Ivory tower
geometry\rooms\cistern	Cistern
geometry\rooms\palace2	Palace 1
geometry\rooms\palace3	Palace 2
geometry\rooms\palace4	Palace 4
geometry\rooms\roof1	Roofs
geometry\rooms\cityanddocks	Streets and harbour
geometry\rooms\dirig1a	Lower Airship 1a
geometry\rooms\dirig1b	Lower Airship 1b
geometry\rooms\dirig2	Upper Airship
geometry\rooms\dirigfinale	Airship final
geometry\rooms\ruins	Flying ruins
geometry\rooms\cliffs	Cliffs
geometry\rooms\solar1	Temple of sun
geometry\rooms\moontemple	Temple of moon
geometry\rooms\finale	Final stage

例如要想跳到最后一关 Final stage,则启动游戏时的命令行如下:

pop3d -l "geometry\rooms\finale"

[测试:有效 TopGunner 提供 A]

星际围攻
Starsiege

按下列步骤可在游戏中直接调用所有人形机器人(Herc)并获得无尽弹药功能。

进入游戏安装目录中的 campaign 子目录中,其中有 cybrid 和 human 两个子目录,分别记录这人类及智能机器人两个阵营的相关文件。

用文本编辑程序如 NOTEPAD 打开 campaign.cs 文件,在其中搜索:

usePlanetInv = true

这一行位于 cybrid 目录中 campaign.cs 文件第29行,human 目录中 campaign.cs 文件第33行,将 true 换为 bool 即:

usePlanetInv = bool

接着搜索:

techLevel = 3

这一行位于 cybrid 目录中 campaign.cs 文件第36行,human 目录中 campaign.cs 文件第40行,将3换为10即:

techLevel = 10

保存文件后再启动游戏即可。

[测试:有效 TopGunner 提供 B]

秘 技

NBA 职篮 2000
NBA Live 2000

在主菜单中依次键入 redrover 这一串字符(注意要在小写状态键入),成功的话将听到一个声音,这样在游戏中你的队员便会打出强力扣篮。

在超级明星模式的1对1比赛中战胜 Michael Jordan 即可让他出现在可选的队员名单中。

在超级明星模式的比赛中盖球15次即可让 Isaiah Thomas 出现在可选的队员名单中。

[测试:NA BIGGUY 提供 C]

FIFA 足球 2000
FIFA 2000

在游戏选项菜单中键入下列字符串即可开启相应功能:

MOMONEY	无尽经费
HOOLIGAN	获得额外的球队
BURNABY	使用 EAC 球场
SIZZLE	闪电模式
DIZZY	异形模式
LIGHTSOUT	发光模式

选择两支经典球队比赛,屏幕将变为黑白模式;选择一支经典球队及一支原状态的球队,屏幕将变为桔色。

做电视人 圆电视梦

尽在

TV电视梦工场

零售价:28元

邮购免邮费

光谱博硕电子科技(北京)有限公司 制作
电脑时空杂志社 发行
电话:010-68557384 68557387 13901361357
Email:oypp@mx.cei.gov.cn
http://www.cybers.com.cn
邮购地址:北京市三里河路58号 电脑时空杂志
邮政编码:100045 收款人:罗嫒媛

画 外 音:做电视台老板很风光,想不想尝试一下?
游戏玩家:做电视台老板?,那有这等好事?
画 外 音:机会不就来了吗,现在即将上市一款全中文经营模拟游戏《TV电视梦工场》,就能让你在电视台里一试身手、尽展才华,扮演总经理的角色,可有意思了!
游戏玩家:是吗?太好了,现在的游戏,不是打打杀杀,就是故做柔情,离现实太远,我都玩腻了,正好换换口味。
画 外 音:英雄所见略同。这款游戏可不一样,它会给你焕然一新的感受。当潮水般的星迷追逐走红明星时,你可知道他(她)的经纪人此时此刻的心情吗?当一部肥皂剧风靡一时,而作为它的总策划又有何感想呢?黄金频道的成功之路凝聚了多少辛酸苦辣呢?
游戏玩家:我本平凡,哪里能有这么多感情的体验呢?
画 外 音:玩玩《TV电视梦工场》吧,它会让你的感受更丰富。
游戏玩家:对呀!玩得就是心跳,我得赶紧买上一套过过瘾。

99 软件世界CD PC任我行 精华本

第一期没有……可以
第二期没有……可以
第三期没有……可以
第…没有……都可以

这本没有不可以!

超酷软件:与Windows系统相关的工具软件介绍、正版软件使用、实用共享软件使用,软件发烧友的好帮手。

应用高手:软件会使可不表示你就是个高手,只有熟练掌握软件应用技巧才能出众人英点。

网络妙策:上网可是要花银子的,省钱的最好办法就是使用各种网络软件。

DIY发烧经:又出新硬件了,不行了,不行了,我又要发烧。不过发烧前可要知道硬件的各种技术和硬件的性能。

硬派学堂:如何挑选称心如意的硬件呢?看看它吧!

全书320页,16开,集合《PC任我行》的全年精华,倾尽全力奉献给广大爱好者,赠送光盘一张,将书中涉及的软件一网打尽。

特别订价:22元

欢迎加盟捷径俱乐部

硬件捷径

声卡	零售/会员	双飞燕鼠标 2D	30/28	卓越 128X AGP 8M	330/325
创通 64 位(简)	240/235	手柄 6 键	40/35	卓越 TNT2 －V AGP 32M	680/675
启亨红辣椒 PCI 32 位 2M	220/215	万胜 3.5 寸 10 片装	55/50	卓越 TNT2 －W AGP 32M	780/775
吉豪 PARⅡ724	150/145	索尼 3.5 寸 10 片装	55/50	小影霸 128 2X AGP 8M	420/415
吉豪 PARⅡ4D	135/130	微机故障诊断卡	390/375	小影霸 TNT 16M AGP	595/590
奥斯卡 719	80/75	8 键手柄	55/45	小影霸 TNT2 －M AGP 32M	785/780
创通 32 位	230/225	摇杆(四键)	100/90	小影霸 TNT2－2500 AGP 16M	1100/1090
3.5 寸软驱	零售/会员	显卡	零售/会员	小影霸 TNT2－3500 AGP 32M	1780/1770
索尼	145/140	狼系列 PCI 8M	400/395	花王 TNT16M AGP	680/675
帝亚克(TEAC)	140/135	阿波罗 CL5465 AGP 4M	150/145	G100 AGP 8M	425/400
富士通	130/125	阿波罗 TNT AGP 16M	550/545	中凌女妖 16M PCI	680/675
其它	零售/会员	小太阳 I740 8M	335/330	帝盟 PCI 2M	210/205

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克竞赛版(7CD)	188/160	平面美术设计宝典(5CD＋书)	99/80
树人教育 98 版软件小学(6CD)	198/180	中国电脑教育报 99 年第 1 期	28/28
树人教育 98 版软件中学(6CD)	198/180	树人新世纪中初一 高一	78/50
树人教育 98 版软件高中(6CD)	198/180	树人新世纪版初二 高二	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第一集	68/50	树人新世纪版初三及升学篇	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第二集	78/50	东方快车	110/95
初中英语听力大全套装(5CD＋书)	99/80	树人小学英语口语大全	28/28
三维动画设计宝典(5CD＋书)	99/80	万智牌初级版两用图	75/70
树人新世纪版小学第一集	78/50	万智牌初级版补充包	22/20
树人新世纪版小学第二集	78/50	万智牌中级版第五版	80/75
趣味数学一奥林匹克初中版(3CD)	68/50	万智牌中级版补充包	29/27
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第四集(2CD)	78/50	万智牌高级版克隆传	99/90
万智牌三国志初阶版	57/50	万智牌高级版补充包	29/27
万智牌三国志补充牌(魏国版、蜀国版、吴国版)每套 55 元			会员价 50
翰林汇初一套装(6CD,数、语、英)	298/280	翰林汇初二套装(8CD,数、语、英、理)	388/370
翰林汇初三套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460	翰林汇高一套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460
翰林汇高二套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460	翰林汇高三套装(10CD,数、语、英、理、化)	478/460

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出 **五折～八折** 会员卡,加盟从速

办理时间从 11 月 7 日开始随时欢迎加盟

入会办法:

1、每人只需交 10 元即成为捷径公司的会员,每年会费 10 元;

2、会员不仅可以享受 5～8 折的优惠,而且还可以以 8.5 折购买所有最新上市的游戏;

3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;

4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

邮购办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、姓名、地址、邮编、购买软件名称数;

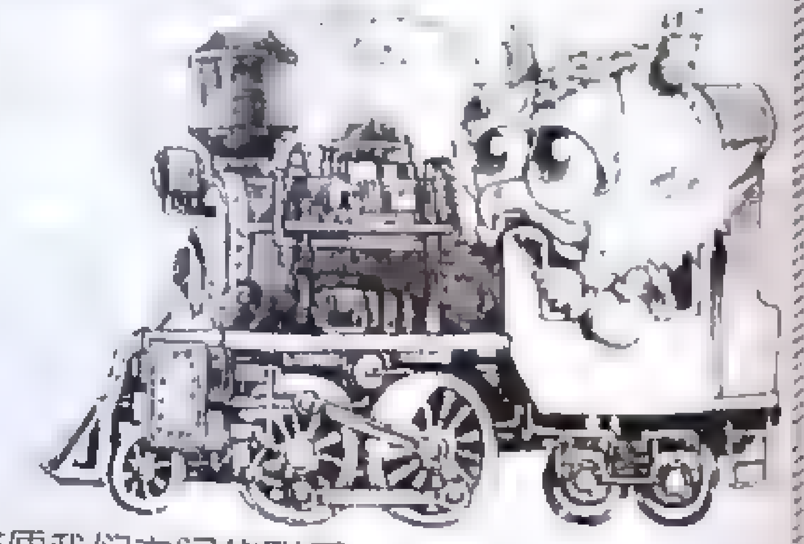
2、会员若在捷径公司有余款可累计在下次汇款时一同使用;

3、若软件在运输过程中有损坏或有质量问题,全部免费调换;

4、软件每套邮费 5 元,特快每套加 30 元邮费;

5、非会员所有软硬件全部为原价;

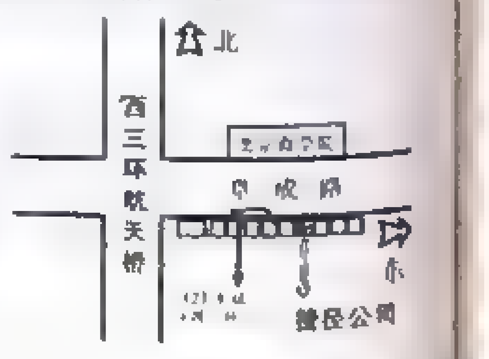
6、若邮购中有任何问题,请打电话与我们联系,邮购者请您留下电话,以方便我们之间的联系。



邮购地址:北京市 813 信箱捷径电脑公司　　电话:68520836

联系人:李文东　　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路 8 号西边平房商学院对面 121 车站旁



捷径电脑公司

特别推荐:仙剑奇侠—世纪回顾版　**28** 元/套

邮费 5 元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		北方密使	89/75	其它		桂花宝典	18/16
圣魔大战＋软件杂志	25/25	刘备传	89/75	地球 2140	30/25	游戏之王	28/25
象棋道场	69/60	少女魔法师(Ⅰ、Ⅱ)	89/75	游戏人生	90/80	WIN95 简装中文版	220/190
银色幻想	50/45	雷锋塔(双 CD)	69/55	模拟城市大飙车	149/30	WIN98 简装中文版	350/310
龙神	69/60	风色幻想	69/55	极品飞车Ⅱ	149/30	畅通无阻	128/110
新绝代双娇(4CD)	89/80	天地劫(增强版)	69/60	烽火三国	36/36	万事无忧	120/110
勇者泡泡龙Ⅱ	49/45	攻壳总司令	69/55	魔幻天下	98/30	97 合订本(下)	15/15
麻烦大了	38/38	电子艺界		魔法门Ⅲ之皇后万岁	38/38	96 合订本(下)	10/10
金富曼	38/35	车王争霸Ⅴ	149/129	魔法门Ⅵ(中文版)	158/140	破碎虚空攻略	15/13
大富翁世界之旅	98/90	长弓阿帕奇Ⅱ	48/45	星际争霸	28/26	特价精品	
凯撒大帝 3(中文版)	148/130	小鳄闯天关	99/60	铁路大亨Ⅱ(中文)	25/25	雷神之锤Ⅰ＋极品飞车Ⅱ	60
虚拟人生	35/35	黑暗王座Ⅲ	198/175	百战天虫Ⅱ	38/36	摩托英豪＋模拟公园	60
金山快译 2000	28/26	模拟城市 3000(中文版)	159/145	魔法门Ⅵ之天堂之令	38/36	摩托英豪＋炎龙骑士团Ⅱ	50
航海时代之战潮	140/120	银河飞将Ⅳ(6CD)	238/98	魔法天尊*	110/80	摩托英豪＋魔兽争霸Ⅱ	60
斗龙殿	38/38	龙王三国	149/50	战神Ⅲ	148/130	飞狼大战卡曼契＋极品飞车Ⅱ	60
金山词霸 2000	28/26	无畏战车	149/130	玩具兵大战Ⅱ	38/36	新蜀山剑侠传	19
失落的大地	99/85	银河飞将Ⅴ(中文版)	238/190	真命天子	48/45	英雄战记	19
横扫千军之王国风云	88/75	上帝也疯狂(中文版)	159/130	阿猫阿狗	120/85	机甲猎人	19
过山车大亨	50/50	绝地风暴Ⅱ	159/115	钢铁雄狮 2	128/110	黄飞鸿	19
彪马街头足球	36/36	极品飞车Ⅱ特别版	159/55	自由与荣耀	85/75	时空特勤组	19
梦幻西餐厅	38/35	野兽与乡巴佬(中文版)	159/70	生死之间Ⅱ	98/60	虎将神兵	19
3D 弹子球:迷失之洲	68/50	98'世界杯决战法兰西	129/110	情人节(双 CD)	88/35	海底英雄	19
烈火文明	85/75	NBA98(简装)	40/35	创世纪全集	149/40	烈焰钢狼传	19
星际围攻	148/135	极品飞车 4 之孤注一掷	159/140	美少女梦工厂Ⅲ	98/30	汉堡战争	19
天旋地转Ⅰ、Ⅱ	38/38	NBA99	149/120	魔甲天下Ⅱ*	89/50	大银河物语	19
千典游戏龙四	28/26	摩托英豪Ⅱ	149/119	大富翁Ⅳ(简装)	120/60	中国武将列传	19
魔兽争霸Ⅱ(黑潮＋黑暗之门)	68/60	摩托世界锦标赛	149/130	半条命	125/115	暗棋总动员	19
FIFA2000	149/140	F15	159/140	君临天下	78/65	勇者斗狂神	19
命令与征服Ⅱ	159/145	米格 29VSF16(二合一)	159/140	噩梦鬼魅	118/50	世界足球 98(简装)	30
孔明传	138/125	未来战警	149/135	英雄无敌Ⅲ(中文版)	148/135	龙剑客 2(3CD)	50
圣眼之翼＋超级保镖	25/25	长空雄鹰	99/80	皇朝霸业	89/50	将族Ⅲ	30
模拟人生	159/159	地下城守护者Ⅱ(中文)	159/140	迷雾飙车	35/30	黑暗王朝	30
罪犯杀手	38/38	第三波		便利商店	19/19	虎胆神猫	40
杀气冲天	39/39	般若魔界	128/45	家园	148/130	傲气雄鹰 97	30
战国风云(增强版)	28/28	三国志Ⅳ	168/135	云斯顿赛车 99	138/110	摩天大楼	30
军团要塞	69/60	异形追杀令	138/120	英雄无敌Ⅱ	148/55	象棋水浒传	70
大航海时代Ⅳ	248/228	水浒传之天命之誓	118/100	起义 2 之再造帝国	149/120	海底世界	30
博德之门(5CD)	198/180	失落的传说之亚特兰提斯	149/120	暗日	80/40	七英雄物语	40
智冠		异尘余生 2(中文版)	148/130	工具类		时空游侠	30
幻世录	69/60	大航海时代外传	128/120	VRV 杀毒套装(特价)	260/100	猎杀潜航	30
风云	69/55	古文明霸王传	98/60	KV300	230/150	红线飙车	30
岳飞传	49/45	装甲指挥官Ⅱ	148/130	瑞星世纪版杀毒软件	230/150	极速天龙	40
欢乐大航海	69/60	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	随心所欲	140/120	诺瓦风暴	50
三国群英Ⅱ	69/55	龙剑客Ⅱ(3CD)	148/55	即时汉化(标准版)	100/50	极道枭雄Ⅰ	30
神奇传说	69/55	工人物语Ⅲ	148/120	开天辟地	128/110	大富翁疯狂模拟战	30
金庸群侠传	69/55	神偷	148/135	电脑急救专家	38/38	玫瑰纹身	30
人间道	49/45	梦幻战士	128/40	东方不败	80/68	摩托英豪	30
神雕侠侣(95 版)	69/55	剑魂	148/55	东方快车 2000	48/48	天煞地球反击战(双 CD)	40
破碎虚空(4CD)	49/45	新天地互动多媒体		WPS2000 家用版	98/80	极道枭雄Ⅱ(简装)	30
唐伯虎	69/55	使命召唤(中文版)	50/45	金山词霸Ⅲ*	48/45	魔空霸传	35
校园水浒传	69/55	银翼杀手(白金版 6CD)	168/158	MP3	49/45	绝音魔琴	19
魔法军团	69/55	魔法师传奇(中文版)	50/45	游戏攻略大王＋光盘	25/20	花木兰	19
新世纪福音战士(4CD)	129/120	战地 2100	80/70	盟军敢死队攻略附光盘	35/35	英雄无敌Ⅰ	19
恐龙动物园	49/45	沙丘 2000	149/100	古墓丽影攻略＋光盘	40/35	黎明之帖	19
脐家将	49/45	黑暗王座Ⅱ	198/160	沙丘 2000 攻略	35/35	深海猎鲨(简装)	30
深入地心	69/55	古墓丽影Ⅲ	148/120	千典游戏龙之樱花飞舞	38/38	绝地风暴Ⅰ(终极版)	30
水浒传之梁山好汉	69/55	古墓丽影Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	188/175	三维立体鼠标垫	15/15	命运与征服(金版双 CD)	40
时空道标	69/55	盟军敢死队(中文版)	148/120	中国共享软件	28/25	新世纪兴亡史	30
盟军敢死队(深入敌后)＋使命召唤＋攻略			169/150	新龙门客栈	38/36	沙丘 2000	38/36
五合一:魔法门Ⅵ＋心跳回忆＋美少女梦工厂Ⅲ＋生死之间Ⅱ＋东方不败					180	PCDIY 自己动手(双 CD)	38

正版"100"——5 张光盘 100 元,会员 100 元 6 张,邮费 10 元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
无悔十字军Ⅱ	五笔速成	大嘴英语 A、B(2CD)	唐诗 300 首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玉精华
死亡之旅	WORD2000 快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
异形	EXCEL2000 快译通	超级解霸	超值套装——股市经典
黑暗启示录	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
典将大帅Ⅰ	中文 OFFICE 6 合 1 速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98 多媒体精粹	电脑秘书 99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2 十日通	苏州园林	中国绘画史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦
第十一小时(4CD)	精品网页制作	疯狂英语精华版	家庭诊治小医生
铁甲风暴(2CD)	用多媒体学 OFFICE97	文书办公系统(学库、标准版)	中国邮票大全
魔法门七(英文版)	计算机等级考试(二)(4CD)	写作之星	世界各国知识百科

笑傲江湖演义（七） www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问。

我在青龙会的日子——冷血刀

（一）

七月初的一天，看到同事打开了一个花花绿绿的软件，就问道："那是什么？""是一个武侠 MUD，不过是图形的。"那段时间正好没什么事做，闲得无聊，于是装上客户端软件，2443 号冷血刀就此步入江湖了。

游戏的控制很简单，开始几分钟后，我就可以到处逛了。听说边角好长内力，我就专门走四条边，风景还算不错，很多地方还有留言。但是江湖就是江湖，逛了三个多小时，就看到有几位侠客在我面前被打成网络废人。我还有些不明所以，被武当派道士任逸跟上了也没留意。过了几分钟，当我停下来时，任逸忽然从一块石头后跳出来，给了我一剑……（这是一个有趣的地方，在江湖中攻击别人总被描绘成偷袭）。这么快就尝到死亡的滋味，心里很不好受，几个小时白玩了。我很不高兴，无冤无仇，为什么要杀我？

为了尽快恢复内力，我在天山蹲了一个多小时。这时，我看了一下周围的人，发现有个日月神教的正在攻击别人。仔细一观察他，内力少得可怜，于是我把一半的内力打出去试试，"只见一个人的身体直向山下飞去，还没落到山脚已经断了气"，哈哈，我升级了！奇怪的是，我杀了他后兴高采烈，完全没想过刚才被杀时的痛苦。

（二）

荣升为青龙会管主后，我又开始浪迹江湖。在泰山玉皇顶碰到了一个浪人，把所有的一万多内力打出去，浪人落荒而逃，留下一些饭团，赚到了几千点内力 :)。看到打浪人有如此好处，于是后来见到浪人就打，终于又攒下了五万多内力。一天，任逸又盯上我了，我急忙逃之夭夭，跑了十几分钟才停下来，以为已经把他甩开了，没想到他又躲在一棵树后向我发了一剑，我受了重伤，逃开几步，最后还是被他追上了……

原来江湖上除了朋友还有敌人，和正派邪派没有关系，于是我在聚闲庄里躲了几天。在这里看到了有名的乌龙和彩女，认识了韩冰师兄，打听到龙门客栈里有包子吃，可以加内力。但是谜语并不好猜，我只能猜出四分之一，不过仍然有赚

有一次去吃完包子，我又见识了"兵不厌诈"之计。刚出龙门客栈，有个叫僮僮的少林派女和尚给我出了一道题，在我解答之时，她从容地观察，然后手起刀落，把我劈成两半。回到聚闲庄，我发誓专心练武，再也不理其他事。过了一星期，终于积蓄了 20 多万内力，武器也升上三级，又可以放心出来逛了。

我也人如其名，变成了冷血杀手，PK 了几个新手后，升上了二月堂堂主。江湖就是这样，在这里讲"己所不欲，勿施于人"是行不通的。不过我还保留了一点点原则，一不用诈，二不 PK 女侠，不管她是真的假的。

（三）

此时的江湖，风云激荡，老侠客退隐，新锐异军突起，江湖势力均衡处于变化重组之中。原本执武林牛耳的天山派和武当派，受到新崛起的日月神教、五岳剑派、少林派等的冲击，风光不再。

这天深夜，我在天机石府补充内力，这时一个神龙教的青龙护卫过来，一言不发，向我连砍两刀，砍掉我四万多内力，我知道他的内力和武器都不如我，正想反击，突然发现当时武林两大实力派高手天山派晚报和五岳派龙之子（都是七级吧）同时进入天机石府！这两个人的实力我是望尘莫及，正想逃走，忽然听到一声惨叫"啊…………"，龙之子当场被晚报打成网络废人！刚定了定神，又是一声"啊…………"晚报也被龙之子打成网络废人！看来这两位是仇人见面，各自用大部分内力向对方发招，结果剩余内力不足以抵挡对方的绝招，两大高手因此同归于尽！我回过神来，那青龙护卫还在那儿呆着呢，于是狠狠地刺了他一枪，使他负伤而逃。

在消息传出后，这两位高手的众多朋友（多数是敬畏高手的实力而做的朋友），大多数忽然变了脸，有的软语相求，有的苦苦相逼，要求他们帮忙"练功"，说白了就是"既然你已经死了，不妨多死几次，好让我们长长经验"。某些江湖人的真实面目，又一次表露无遗。

（四）

我继续是聚闲庄的常客，这段时间发现师兄韩冰和五岳派的独孤求败总是呆在庄里，又不说话，而我在江湖上游历时，老是收到韩冰被害的消息，而有时又会看到独孤求败被韩冰打成废人。最奇的是每天一上线，就发现韩冰又长了一级，没多久就是七月堂主了。我悄悄问他，和独孤求败是不是合作关系，他只是哈哈哈笑了几声。很快巫师就有所觉察，设置了生命这一项，互相 PK 这一手段刚为部分人所知，就被封杀了。不过一个神话还是创造出来了，两个月前，多数高手只是七、八级时，两个十一级侠客横空出世。

这时候，江湖上出现了几个 MM，柳如眉、丝儿等，她们热衷于收集龙门客栈谜语答案，然后把它们公之于众，我如获至宝，第一时间背下答案，后来抢起包子来果然所向无敌，内力已经不再是问题了，我终于尝到了内力全满的滋味。

我已是邪派里有数的几个高手之一了，内力又满，自以为再不会有危险了，没想到这天我出来逛，被人用八级武器偷袭，损失 100 万内力，原来八级武器如此之狠！我后悔没早些注意这个问题，后来我一直在镇江府郊外免费为菜农深翻土地，但挖来挖去，始终没能找到传说中的神兵利器。倒是少林达摩剑象烧火棍一样，在少林寺哪儿都能拣到。

（五）

我对提高文值开始感兴趣，拼命地答题。到了 7 月底，为了登上七月的文采排行榜，我就到处拉人以文会友。只要是雪字辈以上的侠客，见面都硬塞一道题过去，然后再求他（她）问回一道。但是多数人要么不屑一顾，要么怕我暗中下毒手，总是来去匆匆。最后冷血刀跪在冰火岛上，抱着过路侠客的大腿，道："以文会友吧，求您了！"终于有位大理的好人过来，解了我的燃眉之急（可惜我忘了他的名字了）。七月排行榜出来，还好，冷血刀得了个文值第二，但第一的天外飞仙竟然已经是两榜进士了……我佩服之余，打算再接再厉，向他看齐。

那时候，邪派势力如日中天，明教有九幽、绝影、任我行、小虫等，神龙教有刀神，青龙会有韩冰和冷血刀，其中九幽武功天下第一，绝影也差不多，韩冰内功天下第一，邪派如此集中的实力，一时风光无限。

（六）

这天，我和悟空约好到冰火岛上以文会友，但却不幸被后来认识的朋友 Legend of 误伤，心情极其低落。

以文会友看来不成了，我只想四处转转，喝些牛奶恢复内力。到了五虎岭，碰上天山步惊云，被他一把剑从后穿心而过。没有同门来救我。在绝望地等待了 30 秒后，我的近 500 学分，几十点经验化为乌有。一同消失的还有几百两银子。师兄韩冰在聚闲庄知道后，打算给我报仇。但他离开聚闲庄才一分钟，我就收到了他的血鸽，原来他拿的防具不对头，惨死在古墓派的玉蜂针下。我走出来想救他，结果被人发现，又死了一次。悟空和箭神听了我们的遭遇，打算帮我们讨回公道，过了几小时，仇人没找到，悟空倒先被人 PK 了，然后箭神也失手了……

这天真是江湖上的黑暗日子，从来没有如此多高手集中地被 PK，而我的损失之惨重，让我几乎不能承受，大约 50 个小时的游戏时间和大量的精力被白白浪费了。我疲惫不堪。愤怒地在论坛上留下退出江湖的话后，我回家过周末去了。

（七）

星期一，我回来上班，照例上论坛看了看，好家伙，一长串的挽留贴子，而我的心情也有所平复，于是暂且留了下来，但是经过这么一场风波，再也没有争霸江湖的心情了，从此冷血刀很少再出现了。

随着客户端软件改版到 3.02 版，养猪杀猪的工作效率提高了好几倍，更重要的是让只有一台电脑的人也能杀猪。（猪，侠客们用来升级的替身）于是江湖中到处可见呆在原地不说话的侠客，走到哪儿都是惨叫声此起彼伏，偏偏到论坛上发言寻仇的又很少。（后来的 3.12 版开始就不能再养猪了），

江湖，展现了一派和平大发展的兴旺景象。新锐高级侠客如雨后春笋般涌现，真是江山日有人才出，一茬新人换旧人啊。

笑傲江湖构造了一个网上社会，在这样的无政府状态下，人性的黑暗面有时会完全的显示出来。值得欣慰的是，好人毕竟还是占多数的，不过，不知道在现实中，在重要的利害关系，甚至自己的根本利益面前，还有多少人会做好人呢？

我对江湖感到有点厌烦了，将更多的精力放在了论坛上。在写了一些文章后，可能因为用脑较多，兴奋起来，有一天晚上竟然因此睡不安稳，而且还梦到了江湖上的 MM……。这对我真是从来没有过的事，虚拟社会对现实也产生了影响。而每天打开电脑，找个替身上线转转几乎成了强迫动作了。

出现这种情况真是始料不及，在思考了几天后，我终于决定淡出了。三个月了，逃离社会，混入江湖，最后现实的思考让我清醒了，我再没时间，也不相信网恋，我是个现实的人，退出是最好的结果。但是江湖中的经历将是我永生难忘的，姑且不论收获，这是一片我曾经付出过无数心血耕耘的土地。别了，江湖！

★ 游戏巫师热线 story@www.xajh.com

★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

独立制片人

赶快行动

热卖 38元

多种VCD影片、数字相机、各种照片、各种图片……经过“独立制片人”的处理，节日贺卡、生活月历、个性海报、旅游简报、桌布、3D字幕、个人VCD专辑将呈现在您的面前。

（内含《会声会影3.0版》、《COOL 3D 2.5专业版》及《我形我速2.0普及版》）

凭 友立任何一款产品的“用户注册卡”复印件，外加140元，即可购得“独立制片人”一套。

热卖中 188元

简单的操作
各种效果立即呈现
震撼的3D特效
简单制作动画特效
支持OLE2同步编辑文件与简报
与视讯影片完美结合
为网页、影片及多媒体倍增魅力

超值附赠
《我形我速1.1版》
（图形处理软件）

COOL 3D

2.5 普及版

友立资讯股份有限公司出品　晶合顺达计算机公司总经销　诚征全国代理　咨询电话：010-67164859
?个软件销售连锁组织　全国各软件专卖店及报摊书亭有售　大众软件邮购中心办理邮购

全能汉化翻译新平台　特别请您注意　金山快译2000有标准和便携两种包装，内容完全一样。

热卖中

金山快译2000

各地软件店书店及报刊发行点均有销售

附赠 WPS 2000 限次版

装备国际一流的Fast AIT™快速智能翻译技术，翻译质量有重大突破，一举解决了英文障碍所带来的电脑应用难题，集智能汉化、永久汉化、游戏汉化、网页翻译及文档翻译等五大功能于一体的汉化翻译新平台。

正式零售价 168元
百天风暴促销价
28元

我为什么总是用不好电脑

Winzip ACDsee及Winamp这样著名软件至今没有中文版，软件界面上的英文提示让我烦。

界面汉化： 精心制作了200多个常用英文软件专用汉化包，使用英文软件不用发愁。

智能汉化： 智能识别，采用先进语法分析算法和数据结构，占用很少的系统资源，速度更快，质量更好。

永久汉化： 汉化过的英文软件即成为了一个中文版软件，可脱离金山快译独立运行。

我为什么不敢上英文网站？

常在报上看到AOL（美国在线）及Amazon（网上书店）的名字，上面密密麻麻的英文文章实在让我烦。

网页翻译： 为因特网定制的翻译系统，英文网站瞬间变成中文网站，翻译后的网页就象中文网页一样，版式美观整洁。

文档翻译： 强大的翻译引擎可以处理大量文本翻译，对长句难句的翻译有重大突破，提供了专业级的后处理功能，方便译文修改，可以自动记忆用户的修改内容，越用越好。

我为什么总是玩不爽游戏？

众多国外游戏大片都没有出中文版，这些游戏大片画面上的英文提示让我烦。

游戏汉化： 可汉化多种热门游戏。

凡在1999年11月22日至1999年12月5日之间，买HP Biro商用微机，赠《金山词霸2000》和《金山快译2000》，买汉王新世纪，赠《金山词霸2000》，详情请见汉王广告。

HP Biro商用微机特约分销商：010-88097776　021-52896800　020-87582246　028-5531834　029-2239419

红色正版风暴 推广联盟

连邦总店	010-62629173
勤宾馆店	010-62520540
一店	010-62620376
魏公村店	010-62180896
科苑店	010-68521235
城乡店	010-68596709
二炮?店	010-68533269
赛乐氏当代店	010-62629176
武大华软店	010-62510139
金山顶尖北大店	010-62612296
联想科技商城	010-62564446
大恒电子	010-62628395

南京新商场	025-3371783
南京探路人	025-4526432
南京连邦	025-3364289
南京赛乐氏	025-3616163
徐州连邦	0516-5606677
无锡大江	0510-2737272
合肥连邦	0551-2822963
福州连邦	0591-7811693
厦门南风	0592-2218819
厦门金科达	0592-2099935
福州中科迅	0591-3367199
泉州远帝	0595-2384567

广州飓马	020-87518008
广州南软	020-87532791
广州金辉	020-87569092
广东连邦	020-87532517
广州思富特	020-87509952
广州大众软件	020-83790899
广州中图	020-86504217
深圳连邦	0755-3220641
深圳寿泉	0755-3697334
深圳伊健	0755-3782602
深圳书城店	0755-2073267
深圳 翠竹电脑	0755-5530189

江门精华	0750-3513011
珠海曙光	0756-2114665
佛山精虎	0757-2258948
汕头连邦	0754-8868651
南宁连邦	0771-5315399
柳州桂林书店	0772-2835573
柳州赛乐氏	0772-3821112
武汉天司	027-87874577
武汉凡鸟	027-87884793
武汉连邦	027-87889385
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉精何	027-87649127

宜昌连邦	0717-6749511
潜江连城电脑	0728-6239587
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
长沙	0731-2222176
湖南经济中心	0731-4132721
湖南新华书店	0731-4423330
南昌希望	0791-6234341
南昌赛乐氏	0791-6310214
江西连邦	0791-6200224
贵阳利华	013007888825
晶合贵阳兄弟	0851-5870329

贵阳赛乐氏	0851-5810807
海口连邦	0898-8540137
海口希望	0898-8511848
昆明飓马	0871-5118590
昆明连邦	0871-4120363
晶合昆明榕子	0871-5176880
兰州赛乐氏	0931-8811591
西宁赛维	0971-6117310
大庆金银来	0459-6319892
西安日月	029-5527602

新浪快递：HTTP://MALL.SINA.COM.CN
珠穆朗玛：HTTP://WWW.8848.NET

金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大景花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET　HTTP://WWW.JOYO.COM　信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮费免费　订货热线：010-62638312　E-mail:support@wps2000.com

我们的最新服务：
打个电话免费送到家（限北京四环以内）。
小红马快递专线：800-8105575

无话不说的超厚词典　特别请您注意　金山词霸2000有标准和便携两种包装，内容完全一样。

热卖中

附赠 WPS 2000 限次版

金山词霸2000

各地软件店书店及报刊发行点均有销售

正式零售价 168元
百天风暴促销价
28元

海量词汇　依然字斟句酌

总计两亿多字，专业词条多达600万，囊括了金山词霸III标准版、通译科技版和企业经贸版中的所有词汇。

包括
《现代英汉词典》
《朗文综合电脑辞典》
《朗文青华英汉电脑词汇》
《汉英英汉经贸大词典》
《国际标准中文大字典》
《现代商务英汉汉英大辞典》
《最新会计师英汉汉英大辞典》
《高级汉语词典》
《新英汉法学词典》

27本自然科学及社会科学专业词典
机械 石油 化学 电信 环境 能源 医学 经贸
建筑 冶金 广播 地质 汽车 电力 造纸 船舶
纺织 航空 经贸 法律 会计 商务 农林 电脑

增补并修正了6.5万条最新词汇，进一步增加了5万条实用例句，修订总量超过20%，一举突破了任何一本传统词典的词汇容量和内容解释。

字正腔圆　从此无话不说

突破传统的语音容量限制，实现了每个英文单词、短语的准确发音，让你再也碰不到任何单词不能发音。

带动电子词典的技术进步，实现了整句、整段到整篇文章的英文流畅朗读，语音质量干净流畅，是锻炼听力的极佳工具。

千锤百炼　始终领先一步

支持游戏进行中的热键弹出，可及时查寻英文游戏中的单词。
分类收集了数千个国内外的优秀网站，助您轻松遨游Internet，支持IE5.0。
无需汉字系统，可以直接支持中英文Windows95/98/NT/2000，支持繁体。

凡在1999年11月22日至1999年12月5日之间，买HP Biro商用微机，赠《金山词霸2000》和《金山快译2000》。买汉王《描绘2000》，赠《金山词霸2000》。

红色正版风暴 推广联盟

连邦西四电脑店	010-65995865
贝广分店	010-65853286
马甸分店	010-64606120
二?分店	010-64283304
连邦西单店	010-66025960
赛乐氏西单店	010-66013377
金山顶尖西单	010-62612296
北京图书大厦	010-66078550
赛乐氏SOGO店	13501212433
赛乐氏沙子口	010-87255446
京翌仁现代店	010-82619601
万众现代店	010-62636324
北京连邦	010-62525339

晶合顺达	010-82634088
万众合力	010-62510131
北京正普	010-82615800
北京京翌仁	010-62643952
联想软件	010-62988888
沈阳希望	024-23909650
沈阳连邦	024-23842237
沈阳赛乐氏	024-23882382
辽宁华储	024-23895234
大连连邦	0411-4321308
大连赛乐氏	0411-2654893
四方盘锦	0427-3812227
哈尔滨希望	0451-2510446

哈尔滨瑞利	0451-2322588
哈尔滨金北方	0451-6415498
哈尔滨连邦	0451-2523935
大庆鸿德	0459-6862798
佳木斯三江	0454-8249690
长春连邦	0431-5635250
呼市连邦	0471-6917139
呼市赛乐氏	0471-6960326
包头连邦	0472-2106842
新疆乌市华顺	0991-2810057
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄赛乐氏	0311-6989246
石家庄连邦	0311-6978123

天津津科连邦	022-27383000
天津连邦总店	022-23001060
济南三联	0531 6096020
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
烟台松华	0535-6278744
青岛赛乐氏	0532-3860481
河南连邦	0371-5964014
陕西奔腾辉煌	029-7801033
太原天健连邦	0351-4120673
四 连邦	028-5215799
成都新四方	028-55944147
成都赛乐氏	028-5582657
成都道洋	028-5231143
重庆电脑报	023-63620624

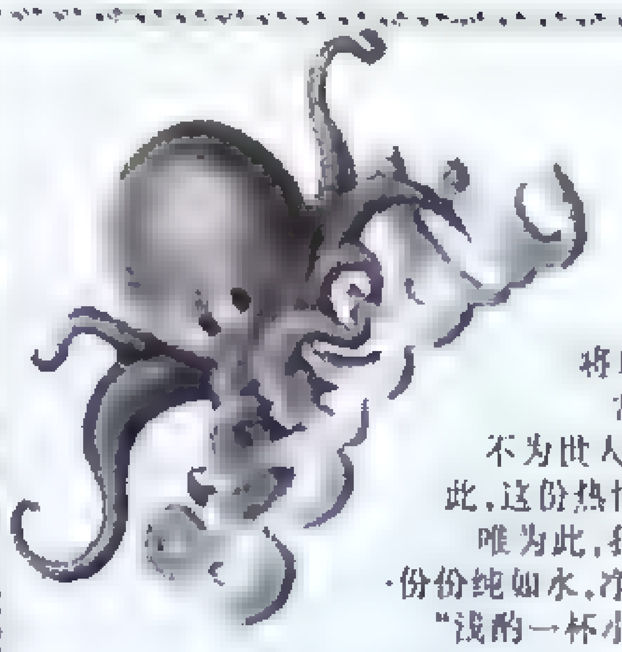
重庆金鼎	023-68790602
上海茂立	021-63226198
上海超想	021-63291731
上海伟丰	021-62104588
上海北元	021-64844267
上海连邦	021-63735610
上海赛乐氏	021-63743028
上海新华书店	021-63216760
东海软件	021-62471281
杭州英迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
杭州连邦	0571-8853577
宁波读者书店	0574-7279724
苏州沧浪精华	0512-7246529

新浪快递：HTTP://MALL.SINA.COM.CN　珠穆朗玛：HTTP://WWW.8848.NET

金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大景花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET　HTTP://WWW.JOYO.COM　信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮费免费　订货热线：010-62638312　E-mail:support@wps2000.com

我们的最新服务：
打个电话免费送到家（限北京四环以内）。
小红马快递专线：800-8105575



Game Home——Cheer up!

北京的深秋，很冷，坐在小屋的灯前，细细品味每一封读者来信，很暖！

没有想到能有这么多的来信，从茫茫的戈壁到伟岸的高原，从悠久的古都到充满朝气的 城，那油墨印邮的芬芳送来了远方朋友的问候；没想到一个小小的游戏，引来这么多的关注，远远超越了游戏本身，令我万分感动！

我一直认为游戏是一种文化，它所带给人们的东西远远超越了娱乐本身；我一直坚信，若干年后，Game 将成为与电影、文学、诗歌、艺术同台共唱的一枝奇葩。那一日，将是我们所有 Fans 共同的节日。

常觉得我们的 Fans 挺不易，由于电脑配置成本及正版 Game 目前价格仍居高不下，更重要的是其深远意义 不为世人所接受，我们无法象学文学、学艺术一样得到强力的经济支援，也很难得到望子成龙的父母大人的理解，因此，这份热情更难得，这份挚爱更无价！

唯为此，我们更怀着惴惴不安的心情推出每一款游戏，生怕任何丝毫的疏忽都会酿成对广大 Funs 的真情亵渎，面对一份份纯如水，净为空的心灵，我们深感压力和责任。

"浅酌一杯小酒，醉里挑灯看剑！八百里连营不缺，杀气冲天！荡扫江湖恩怨！"

Game Home——Game Funs! Cheer up!

我为您祝福！

出土文物

恩仇难了江湖事

夜玩《杀气冲天》，如读好书

我爱月夜读书，尤爱夜读好书。那一刻，无了尘日的喧嚣，无了世事的纷纭，尽可以以一片心境空灵，步入醉我世界，Game 亦如此。

常常是在天际开始尉蓝的时候，才不舍地离开桌前，站在清灵纯净的黎明中，浑然不知自我，仿佛依徜徉于那份血雨腥风的江湖恩怨之中。

这是一个背负家破人亡、血海深仇的孤独少年，浪迹江湖，嗜血为生。他有一个师妹，自从师父死后，两人便相依为命，她的平安是少年最大的祈愿。

镖局刺杀江北绿林总舵主狂龙是少年的得意之作，这个以狂龙刀法威摄江湖的豪客，片刻之中丧命剑下引起了武林大乱；喋血城隍庙，血战金虎，杀得众多江湖人士胆战心惊使少年一夜成名；天宁寺力斗元嗔，白云观独战元清，大闹卢沟桥，误入尚书府，一场场血雨腥风，一段段刀马故事，独立江湖，挑战天下，冲天的杀气，冲天的豪情。

满胸杀气，一腔豪情，却掩藏不住少年的情丝初绽，不知何时，他开始暗恋上师妹，但杀手的生涯又使他不敢误人一生，在这份迷乱中，他的剑慢了，心软了，终于在一场厮杀中，身负重伤……

一个英雄，最难挣脱的就是一个情字；一个英雄，如果没有感情，最多也只配称之为杀手。正所谓"多情剑客无情剑，笑傲江湖孤身行"这正是英雄的悲剧，也是英雄的震撼。

并不是每一个人都能成为英雄，但我们可以尽情去欣赏英雄，并沉浸在英雄为我们创造的豪情天地中，与英雄为伴。

夜玩《杀气冲天》，如读好书，淋漓尽致，快意恩仇。

京都G侠

推荐配置

1、玩《杀气冲天》，最好选择无月的夜晚，万籁俱寂，唯桌上的枯灯作伴，徒徒四壁为偶。如有条件，最好沏一杯清茶，燃一支香烟——"尽看旧事成新事，道是无情却有情"。

2、玩《杀气冲天》，最好于周六白日认认真真睡一觉，待家人已睡，移至桌前，轻点鼠标，昏天黑日战一个通宵——"众人昏睡我独醒，走马江湖生豪情"

3、玩《杀气冲天》，最好关掉电话、BP 机，忌被干扰，忌被打断，宜全情投入，宜浑然忘我——"剑斩楼兰破敌虏，气贯长虹杀气浓"。

你来我往

Game Home 为本栏目名称，意在探求游戏文化，重振游戏精神，不少玩家来信对京都 G 侠、出土文物两位颇感兴趣，要求做一介绍，现递招过去。

京都 G 侠：本人尚武，烂熟江湖典故，明昨黑齿（烟抽多了），为北方汉子。交游广阔，天地豪情，不屑与"出土文物"为邻，独僻一室，常叹世之不公。

出土文物：熟读四书五经，言必"之乎者也"，虽生在南方，却不输胆色，现与"京都 G 侠"争小编一职。崇尚"友谊第一，比赛第二"。不屑某人以侠自居，古人云："侠之大者，在乎于心……"

沙场点兵

十月期幸运玩家：

黄　雁	广西
张继民	山东
张旭晨	上海
夏　岩	北京
杨　阳	江苏

感谢广大玩家对《杀气冲天》的关注和厚爱，我们将以努力的工作，优秀的产品来回报大家！再次感谢！

情怨不解儿女心

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定 5 位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，获奖名单见下期本栏目。

姓名		职业		年龄		邮编	
电话		E－mail		地址			

1、你认为《杀气冲天》有哪些不足，如果发行其图片纪念挂历，您会喜欢吗？

2、您认为 Game Home 栏目有哪些不足？

3、您认为国产游戏的发展方向及价格应如何确定。

北京百事隆泰科技有限公司　发行
E－mail. Bestlong@yeah net
邮购地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间
电话：(010)68745157．68744400－8233
邮政编码：100081　收款人：闫娟
欢迎查询：www. 8 Studio com. cn

读 者 问 卷 调 查

1999・12

您的参与是对我们最大的支持

个 人 资 料

姓名______ 年龄______ 性别______

地址____________

____________ 邮编______

读 者 评 刊

1. 本期您最欣赏的文章：______
2. 本期您最不欣赏的文章：______
3. 本期您最喜欢的彩页：______
4. 您最喜欢的 3 个栏目(不限本期)：

______，______，______

5. 您不喜欢的 3 个栏目(不限本期)：

______，______，______

镜 花 园 投 票

您认为本期最佳作品是：______

点 将 榜 投 票

您最喜爱的游戏：1. ______

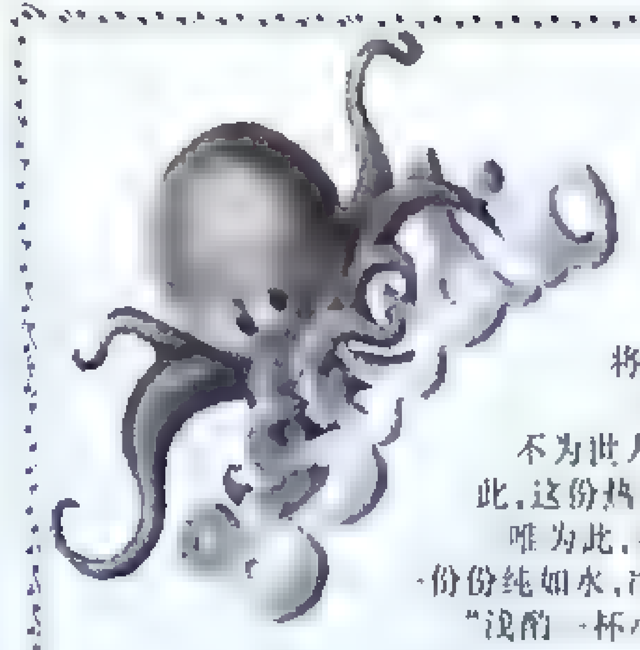
2. ______
3. ______
4. ______

游 戏 点 评

游戏名称：______

点评内容：______

第3波软件(北京)有限公司
地　址　北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦 516室　邮　编 100029
电　话　(010)62023122　传　真　(010)62368776
E-mail　acomwp@public.east.cn.net
上海办事处
地　址　上海钦江路333号39楼5层　邮　编 200233
电　话　(021)64954723　传　真　(021)64954464



Game Home——Cheer up!

北京的深秋，很冷，坐在小屋的灯前，细细品味每一封读者来信，很暖！

没有想到能有这么多的来信，从苍茫的戈壁到伟岸的高原，从悠久的古都到充满朝气的新城，那油戳印鲜的芬芳送来了远方朋友的问候；没想到一个小小的游戏，引来这么多的关注，远远超越了游戏本身，令我万分感动！

我一直认为游戏是一种文化，它所带给人们的东西远远超越了娱乐本身；我一直坚信，若干年后，Game将成为与电影、文学、诗歌、艺术同台共唱的一枝奇葩，那一日，将是我们所有Funs共同的节日

常觉得我们的Fans挺不易，由于电脑配置成本及正版Game目前价格仍居高不下，更重要的是其深远意义不为世人所接受，我们无法象学文学、学艺术一样得到强力的经济支援，也很难得到望子成龙的父母大人的理解，因此，这份热情更难得，这份挚爱更无价！

唯为此，我们更怀着惴惴不安的心情推出每一款游戏，生怕任何丝毫的疏忽都会酿成对广大Funs的真情亵渎，面对那一份份纯如水，净为空的心灵，我们深感压力和责任

"浅酌一杯小酒，醉里挑灯看剑！八百里连营不缺，杀气冲天！荡扫江湖恩怨！"

Game Home——Game Funs! Cheer up!

我为您祝福！

出土文物

恩仇

夜玩《杀气冲天》，如读好书

我爱月夜读书，尤爱夜读好书。那一刻，无了尘日的喧嚣，无了世事的纷纭，尽可以以一片心境空灵，步入静我世界，Game亦如此

常常是在天际开始尉蓝的时候，才不舍地离开桌前，站在清灵纯净的黎明中，浑然不知自我，仿佛依偶徉于那份血雨腥风的江湖恩怨之中

这是一个背负家破人亡、血海深仇的孤独少年，浪迹江湖，嗜血为生。他有一个师妹，自从师父死后，

推荐配置

1、玩《杀气冲天》，最好选择无月的夜晚，万籁俱寂，唯桌上的枯灯作伴，徒徒四壁为偶。如有条件，最好沏一杯清茶，燃一支香烟——"尽吞旧事成新事，道是无情却有情"

2、玩《杀气冲天》，最好于周六白日认认真真睡一觉，待家人已睡，移至桌前，轻点鼠标，昨天黑日战一个通宵——"众人皆睡我独醒，走马江湖生豪情"

3、玩《杀气冲天》，最好先掐电话、BP机，已被

情怨

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机　□硬件　□外设　□应用软件

□多媒体软件　□游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：__________

②应用软件类：__________

③多媒体软件类：__________

④硬件及外设类：__________

3. 本期您最欣赏的广告是：__________

4. 有话要说：__________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京813信箱《问卷调查》收

留言板

欢迎您对明年的杂志提出建议

北京百事隆泰科技有限公司 发行
E-mail: Bestlong@yeah.net
邮购地址：北京2417信箱21分箱233房间
电话：(010)68745157、68744400-8233
邮政编码：100081 收款人：闫魏
欢迎查询：www.8Studio.com.cn

博德之门
Baldur's Gate
中文版
全球赞赏的《博德之门》
《龙与地下城》的最佳引路人
全新改版革命—
可输入中文聊天
惊人的翻译字数—
高达85万中文字
优秀专业翻译人员—
优秀年度RPG—
国内外众多媒体评价
5CD￥198
隆重上市啰!!
第三波
BIOWARE
上海办事处
200233

SHOGO升刚
Mobile Armor Division
升刚：机器人大战
国内第一款正式代理上市的
低价位第一人称射击游戏
赠送精美作战手册
中英文对照任务简报
38元
12月10日
我们共同期待的日子
曾经是梦中的世界
一度不敢奢望的价格
有一天假如你真的拥有
朋友，不知你能否坦然面对幸福
献给所有普通玩家的第一人称射击游戏
E3大展第一人称
射击游戏推荐奖
99年度风靡全美
单周销量超过20万
MONOLITH
AAG
地　址：北京市海淀区白石桥路30号（农科院内）《游戏时代》编辑部
咨询电话：010-68918552 68918554　邮　编：100081
电子邮件：aog@public2.east.net.cn

育碧软件　千禧巨献

148元

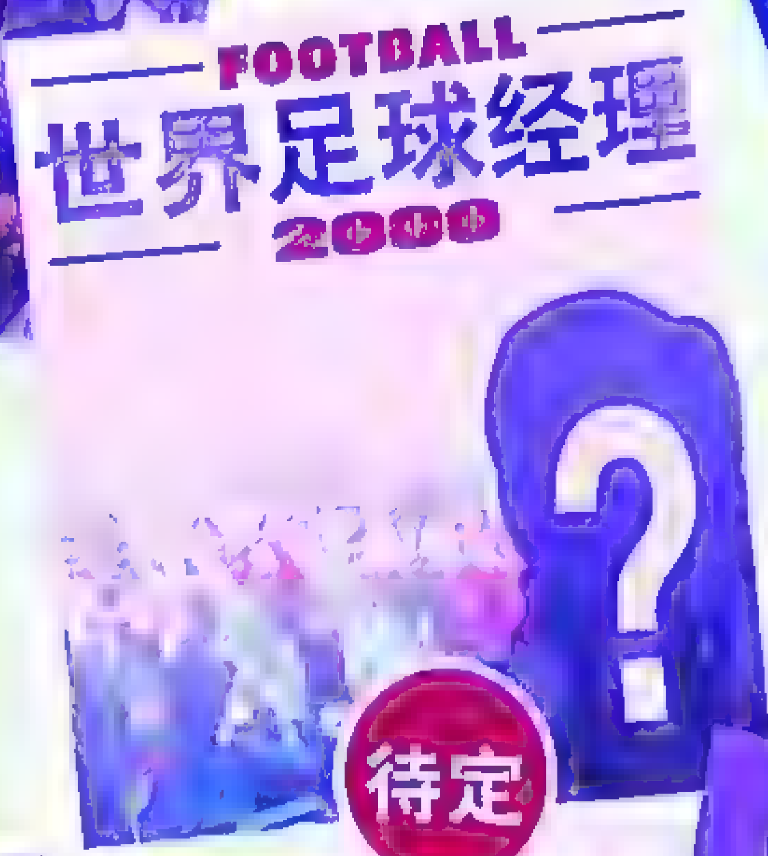
"帝国时代"的战争加上
"凯撒大帝"的经营缔造出
宏伟的七国演义时代

2000年1月

148元

近似《最终幻想VIII》的
唯美风格角色扮演新作

2000年1月



待定

您就是霍顿的最佳接班人　**2000年2月**

168元

"英雄无敌"系列千禧年纪念版

2000年1月

148元

媲美《英雄无敌III》的回合策略新作，3周
杀到尖端100的第27位　**2000年3月**

38元

十一人的大场子不
行，还是来玩四人
的街头足球吧

1999年10月

38元精品系列疯狂热卖中

- ☆ 玩具兵大战2 完全中文版；
- ☆ 霹雳飙车；
- ☆ 魔法门VI；
- ☆ 探宝奇兵2；
- ☆ 英雄无敌2；
- ☆ 起义2；
- ☆ 虚幻世界；阿比逃亡记2

48元

恐怖冒险游戏的
开山大作

2000年1月

148元

结合"三角洲特种部队"和
"盟军敢死队"的即时战略游戏

1999年12月

148元

融合角色扮演、冒险、策略
多种元素的新形态游戏

2000年1月

88元

再续埃拉西亚的英雄
故事，体验魔法大陆
风云再起

2000年1月

待定

重温拿破仑征服欧洲的梦想，体验
19世纪战火的考验　**2000年3月**

38元

经典第一人称射击游戏的最新续作

1999年12月

148元 3CD

疑窦丛生、扣人心弦
的震撼性冒险体验！

2000年3月

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市批杨路500号17楼（200122）
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021

北京联络处
地址　北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼（100086）
电话　(010) 62644344
传真　(010) 62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

Ubi Soft

世纪奉献　精品系列
关注书报亭　关注 Ubi Soft 的顶级游戏
38元
英雄无敌II
(1).玩具兵大战 II
(2).探宝奇兵 II
(3). 魔法门 VI
全国各书报亭及软件专卖店有售
雷曼2
胜利大逃亡
全球瞩目
世纪力作
赠全彩手册
麻烦大了
超值价
38元
赠雷曼2试玩版
以上权威刊物强力推荐游戏　热卖价118元
雷曼2姐妹篇　动作冒险＋解谜
惊心动魄　妙趣横生
Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58798909
传真：(021)58387021
北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
电话：(010)82644344
传真：(010)82641444
网址　http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

恋爱物语2
简体中文版
再度出击
日本销量第一的恋爱养成游戏
现在2代轰动登场
亚尔提娜.布鲁肯 身高 154cm 三围 78/52/86 兴趣 读书、占卜
玛鲁.安赫鲁特 身高 156cm 三围 84/54/83 兴趣 读历史、做菜
菲尔丝.布兰登 身高 160cm 三围 79/58/89 兴趣 运动
梅儿.布莱恩 身高 162cm 三围 80/55/82 兴趣 养小动物、画画
朵拉.菲尔巴特 身高 158cm 三围 82/56/84 兴趣 网球、说话
纯情恋爱
真情回忆价
38元
www.8848.net
网上超市全国独家总承销
地址(ADD):北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦12层
有恋爱的悲欢欣喜交集，有魔法养成与战斗的激情澎湃，用爱与魔法来拯救这个行星吧!
游戏目标是习得所谓“创造魔法”，进而拯救整个行星的生态危机。
故事的发展取决于主角与女孩子们的关系，说穿了就是谈个青春热血的恋爱。
因为剧情的发展取决于玩家能否赢得女孩的芳心以及锻炼的属性。
FUJITSU
创先软件
TRANKSOFT
第三波

2911 游戏频道开通了！

http://games.2911.net

上网玩游戏获大奖

奖品：

1、BULLET MODEM “黄金品质子弹速度”56K 外置式 MODEM，抗干扰超强不掉线，ASVD 功能，使游戏过程更精彩！

买“猫”电话：82625886、62540030、82627769、82625223、65885988

2、由奥美公司提供《半条命—军团要塞》、《星际围攻》

3、2911 拨号上网卡（以上均以抽奖方式进行）

上网登记玩游戏者均可获赠精美礼品一份。

咨询电话：82628696/97/98

欢迎访问 2911 畅捷网苑 http://www.2911.net

E-mail:games1@2911.net

特价¥38元

DRAGON DICE

斗龙骰

另类精品，岂容错过

全新型式的战略RPG

架构于《龙与地下城》的游戏

Interplay BY GAMERS, FOR GAMERS.

第3波

地址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 邮编 100029 电话：(010)62023122 传真 (010)62368776 E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海办事处 地址 上海市钦江路333号39楼5层 邮编：200233 电话：(021)64954723 传真 (021)64954464

奥美电子
www.aomeisoft.com

你想优惠购买《暗黑破坏神 II》吗？

《暗黑破坏神》"超值套餐"十一月隆重上市！

[illegible]的《暗黑破坏神》
[illegible]
[illegible]
[illegible]《暗黑破坏神 II》[illegible]
[illegible]28[illegible]《暗黑破坏神》[illegible]《地狱之火》[illegible]
[illegible] battle.net [illegible]

BLIZZARD

一网打尽"暗黑"经典系列

年度大奖游戏！HALF-LIFE TEAM FORTRESS CLASSIC

军团要塞

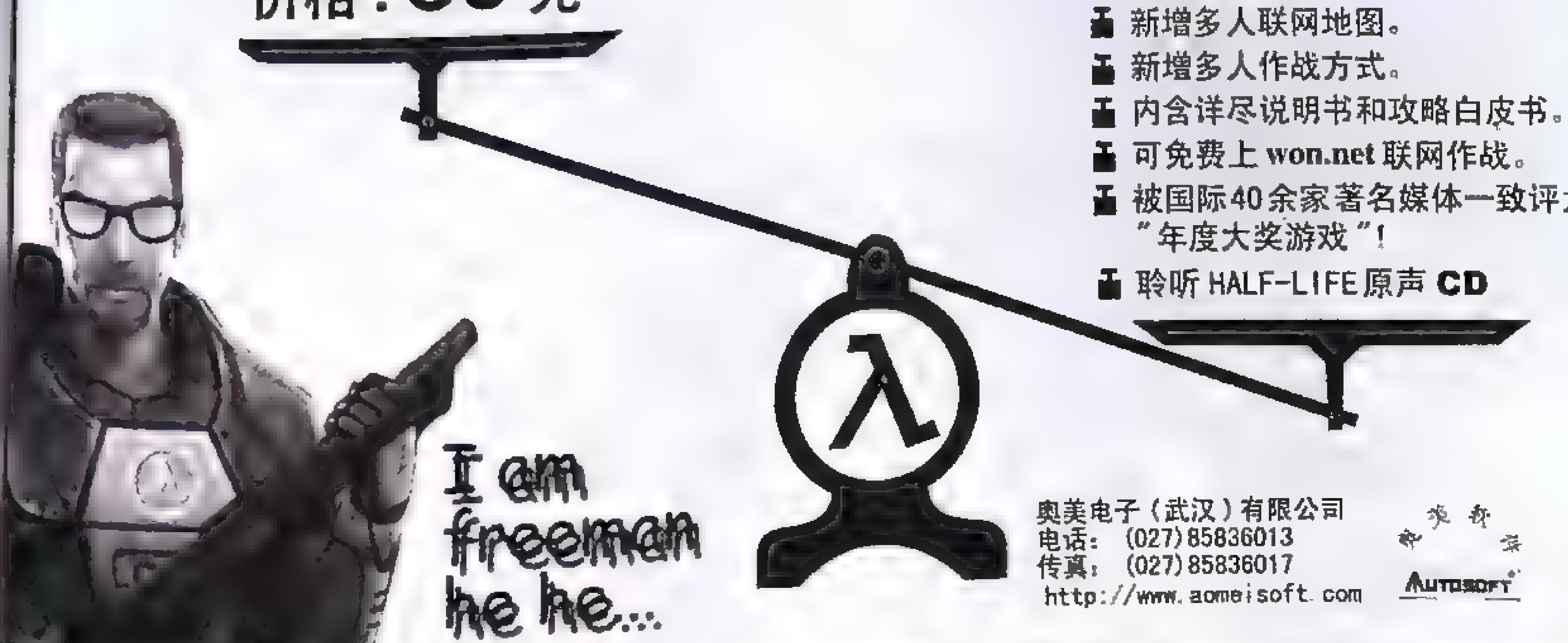
感谢 SIERRA 雪乐山 的特别支持！

可能是您最愿意接受的价格！

可能是您拿起放不下的选择！

价格：68元

- 《半条命》最新完整版！
- 新增E3大展一致好评的《军团要塞》
- 新增多人联网地图。
- 新增多人作战方式。
- 内含详尽说明书和攻略白皮书。
- 可免费上 won.net 联网作战。
- 被国际40余家著名媒体一致评为"年度大奖游戏"！
- 聆听 HALF-LIFE 原声 CD

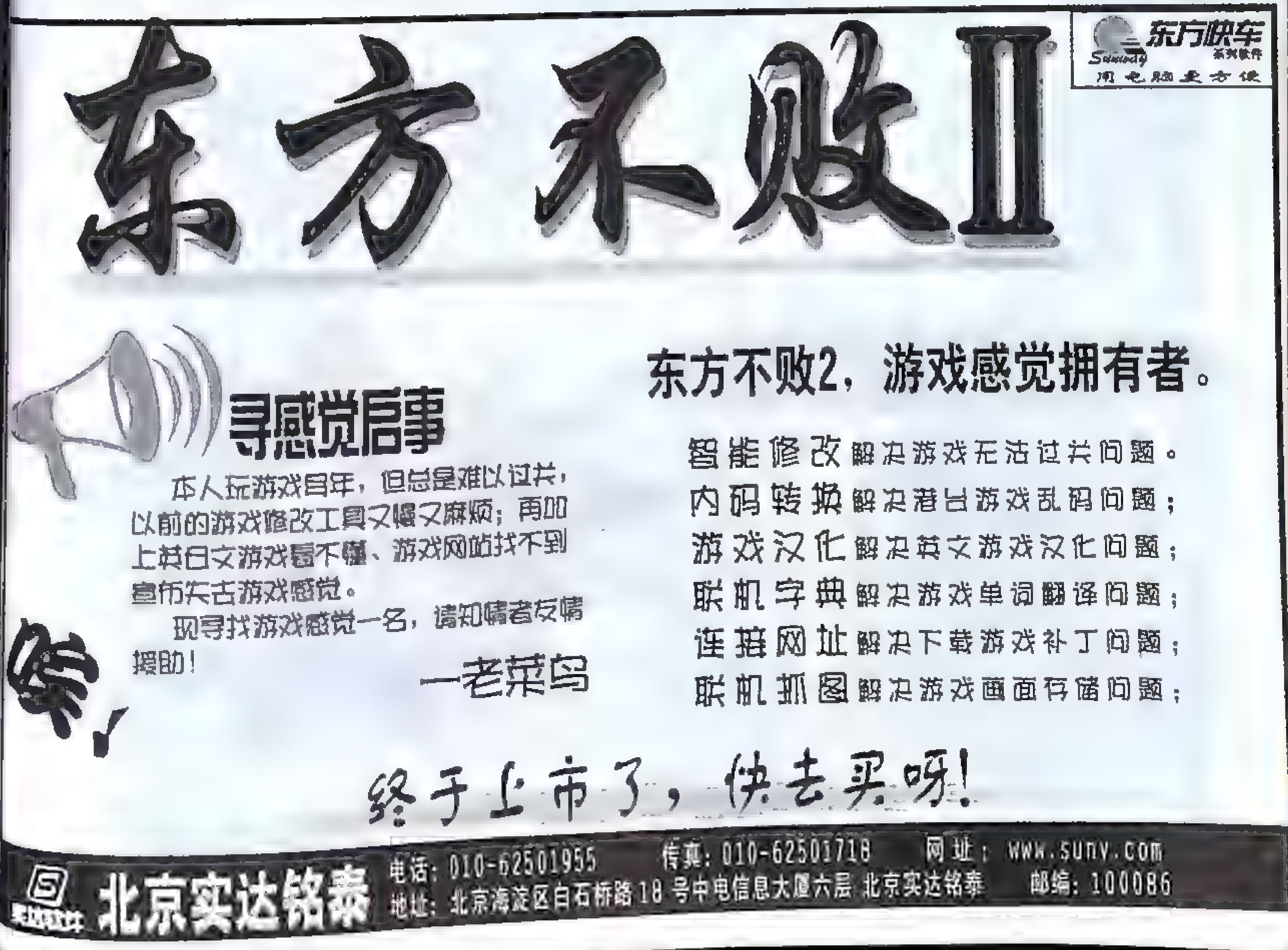


奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)85836013
传真：(027)85836017
http://www.aomeisoft.com

AUTOSOFT

我们骄傲地宣布
我们已经告别过去
NIRVANA
为使广大玩家都能领略"她"的风采
十二月即将推出
热销推广版
建议零售价 38元

GAME
人物写真
全部为游戏人物精美图片，一网打尽，精中选精
16开64页全彩，装帧考究，印刷精美
为玩家提供广阔的交流空间
随书赠送大4开精美招贴画
定价：12.50
GAME
游戏天下
96页大16开全彩色
送300包括一完整版游戏和游戏修改器
全国各地书摊、书店、软件专卖店有售
定价：28.00
中垦佳鑫科技有限公司
联系人：陈月
通讯地址：北京100088信箱29分箱
邮编：100088
电话：(010)62023332-2907\2908
传真：(010) 62005640
手机：13801129417
E-mail:homecy@263.net


东方不败II
东方快车
系列软件
用电脑更方便
寻感觉启事
本人玩游戏目年，但总是难以过关，以前的游戏修改工具又慢又麻烦；再加上英日文游戏看不懂、游戏网站找不到，宣布失去游戏感觉。
现寻找游戏感觉一名，请知情者友情援助！
一老菜鸟
东方不败2，游戏感觉拥有者。
智能修改解决游戏无法过关问题。
内码转换解决港台游戏乱码问题；
游戏汉化解决英文游戏汉化问题；
联机字典解决游戏单词翻译问题；
连接网址解决下载游戏补丁问题；
联机抓图解决游戏画面存储问题；
终于上市了，快去买呀！
北京实达铭泰
电话：010-62501955 传真：010-62501718 网址：www.sunv.com
地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 北京实达铭泰 邮编：100086

欢迎播打 **292** 信息服务电话

顶级娱乐网吧

29286195

1号键　上海滩
2号键　鹿鼎记
3号键　还珠格格系列
4号键　蓝猫巨星学校
5号键　古墓丽影
6号键　炸弹超人
7号键　宠物小精灵系列
8号键　江湖风云录
9号键　苗翠花

卡通世界

29287018

1号键　神探柯南
2号键　灌篮高手系列
3号键　美少女战士
4号键　樱花大战
8号键　小鬼当家
9号键　机器猫

娱乐先锋

29286191

1号键　仙剑奇侠传—侠骨柔情
2号键　99格斗王—拳皇
4号键　超级街霸Ⅱ
5号键　铁甲风暴—血染黄沙
6号键　魔法门—天堂之令
7号键　大富翁环游世界
8号键　神雕侠侣(喜剧版)

青春电话网吧

29286262

1号键　公共留言板
2号键　心灵互助热线
3号键　柔柔私语
4号键　喷嚏空间
5号键　不见不散空中聊天室
6号键　心灵音乐吧
7号键　歌迷影迷登记处
8号键　快人快语广播站

电玩之家

29286190

1号键　帝王时代
2号键　玩具兵大战—丛林历险
3号键　最终幻想—音乐版
4号键　主题医院
5号键　魔法门—英雄无敌

劲爆娱乐沙龙

29286230—29286240

明星大爆光

29287292

还珠格格大斗秀

29286235　还珠格格还你真实性格
29286238　小燕子爱情大魔咒
29286255　你和小燕子有多像

本台对私宅用户月限费30元，公费电话月限费280元。
人工咨询电话：29288160。

美丽的太空城市面临野心家的挑战
亚雷恩王子和他的朋友们挺身而出
突破了重重机关陷井，却一步步走入更大的迷团中……

38元

气势磅礴
缠绵悱恻的魔法爱情故事

99年12月15日正式发行

邮购地址　北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号 北京春城书社
联系人　蒋国庆　邮编　100026
电话　65010344　64447183

- 世界级的Real + 3D技术
- 全中文的RPG
- 近七十个大关等你探索
- 多线式的剧情发展
- 由玩家自由配置的魔法系统
- 有趣的谜题等你挑战
- 史诗般的爱情让你沉迷

光谱博硕电子科技（北京）有限公司
TEL：62986585　62986586

SunTendy 新天地互动多媒体

新天地互动多媒体精品游戏上市

《古墓丽影黄金珍藏版》好评热卖中！

- 领略电脑界魅力十足的虚拟人物——劳拉的动人风采
- 进行劳拉的全部旅程——《古墓丽影Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、古墓丽影黄金版》
- 阅读劳拉的全部手记——古墓丽影系列全彩色权威攻略
- 珍藏劳拉的全部写真——展现劳拉每个侧面的全彩色《劳拉写真集》
- 参加新天地抽奖——赢取艾尔莎TNT显示卡和VR 眼镜，感受真实的劳拉

4CD+2本全彩书刊

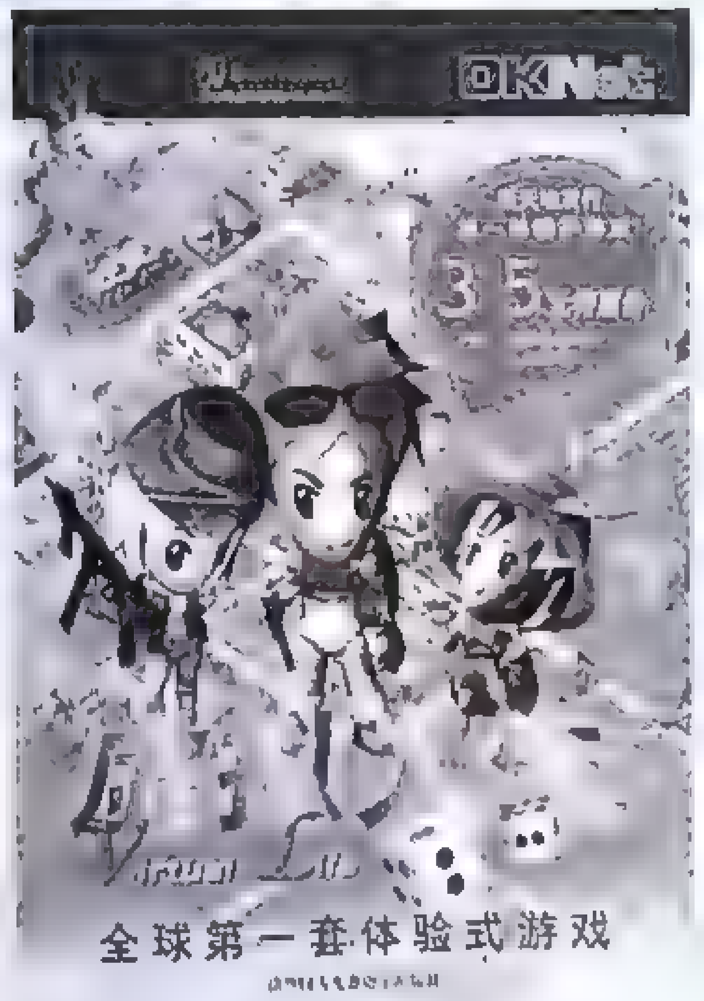
限量发售价：188元

《足球万岁》

四十年的足球技巧，十一届精彩的世界杯历史，浓缩了这一切的《足球万岁》将给你一个完美的机会去实现获取世界杯的梦想！

随游戏附赠《世界杯万岁》——详细回顾40年世界杯历史！

好评热卖中！
完整光盘版
超值心动价：50元



全球第一套体验式游戏，
精品休闲游戏《虚拟人生》
完整光盘版35元
全面上市热卖中！

寄回用户卡更有机会赢得GVC 56K调制解调器

启示：《虚拟人生》大抽奖活动获奖名单因故推迟至2000年2月公布

《过山车大亨：简体中文版》

全球首部设计建造/经营模拟游戏
实现儿时的梦想，
建造属于你终极乐园！

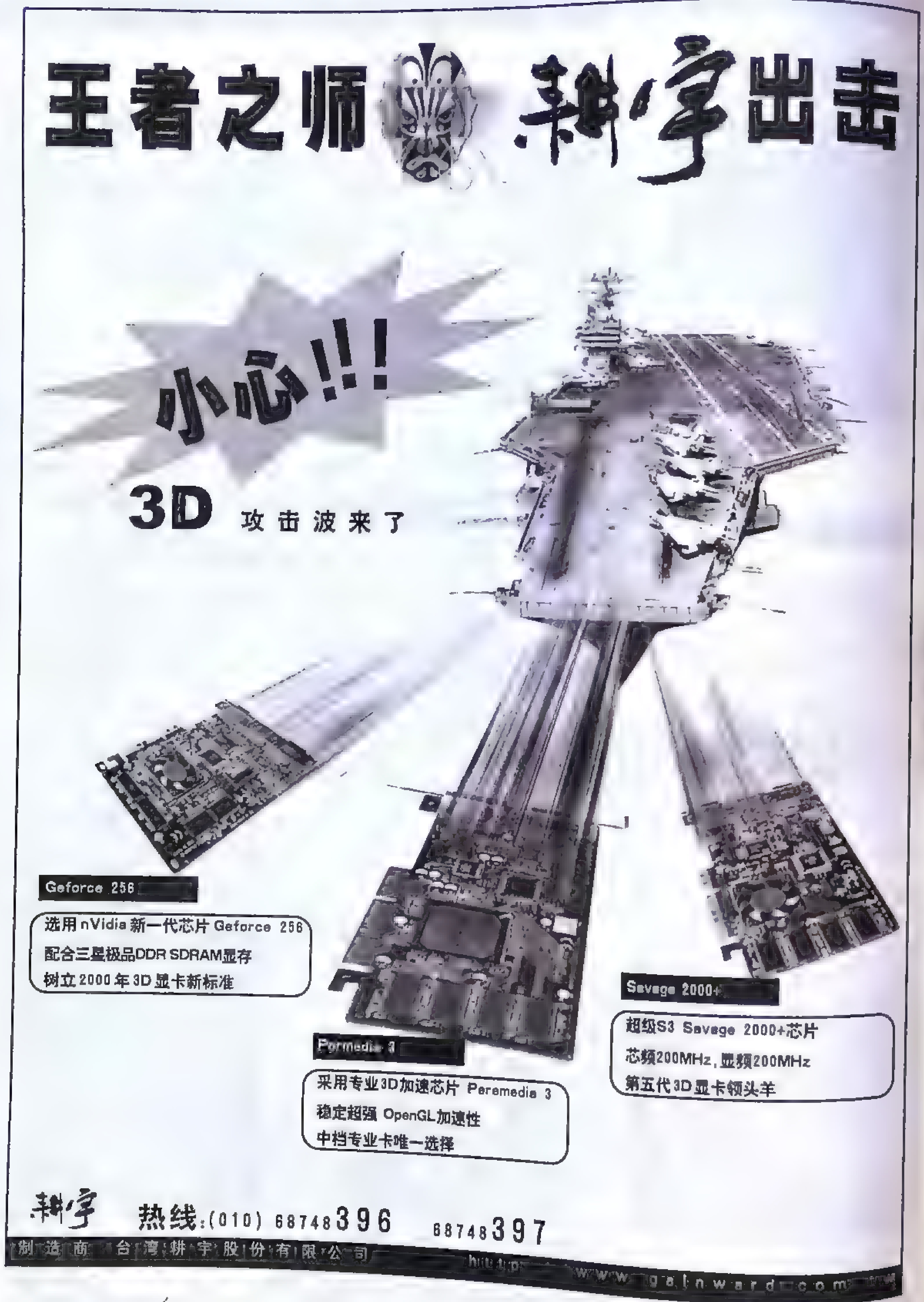
《运输大亨》游戏制作人全新力作、Microprose制作组亲自操刀汉化

精品休闲游戏，附赠终极游戏攻略

全面上市　热卖中！
完整光盘版
超值心动价：50元

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址　北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编　100091　　联络：新天地销售部
电话　(010) 62862035　传真：(010) 62862036



[测试:NA BIGGLY 提供 B]

天旋地转Ⅲ
Descent 3

游戏中键入下列字符串将开启相应功能：

IveGotIt	获得所有武器、能量及防盾
BurgerGod	刀枪不入
TreeSquid	显示全部地图
MoreClang	跳入下一关
DeadOfNight	消灭关卡中的所有敌人
Testicus	隐形
FrameLength	显示画面刷新率
ByeByeMonkey	尾追视角
Shanamigans	显示结构线框
TubeRacer	造成210点损害
Teletubbies	效果不明
Cowingnut	关闭能量及防盾
Deadmanwalking	进入秘密老鬼关卡

在试玩版中有以下秘技代码：

BLIMPIEBEST	获得所有武器、能量及防盾
FRAMETIME	显示画面刷新率
FREEITUP	消灭关卡中的所有敌人
LONGCHIMP	尾追视角
MIGHTY APHRODITE	隐形
WEIRDTEXTURE	显示结构线框
YUMMYFUNYON	刀枪不入

[测试:有效 TopGunner 提供 A]

档案

七国演义Ⅱ
Seven Kingdoms 2

待进入新的任务后键入!!##%%&&这一串字符，成功后屏幕上将显示出"Cheat codes enabled"的信息，此后便可使用下列功能控制键：

[CTRL]+[M]	地图全开
[CTRL]+[T]	获得所有科技
[CTRL]+[U]	切换 Mortal/Immortal King 模式
[CTRL]+[A]	切换 Debug 信息显示
[CTRL]+[D]	切换 AI 信息
[CTRL]+[\]	+1000 食物
[CTRL]+[C]	+1000 宝藏
[CTRL]+[Z]	快速建造模式
[CTRL]+[;]	在选中的城市中人口+10
[CTRL]+[+]	能量加满
[CTRL]+[J]	效果不明
[ALT]+[CTRL]+[E]	名誉-10
[ALT]+[CTRL]+[R]	名誉+10
[ALT]+[CTRL]+[K]	选中的建筑-20损害
[ALT]+[CTRL]+[J]	选中的建筑+20损害
[ALT]+[CTRL]+[N]	-1000 宝藏
[ALT]+[CTRL]+[C]	-1000 食物

[测试:NA TopGunner 提供 A]

幻影特攻队
Shadow Company

要想让每位士兵都刀枪不入，只要选中士兵并按回车，然后输入 DOLEMITE 这一字符串并回车

回车后键入下列字符串还可开启其它功能：

PALL HANEY SEES ALL	显示所有敌人
TOGGLE BOTTOMBAR	屏幕底部显示开关
AUTOWIN!	立即获胜

要想直接进入所有的战役任务，按回车后输入：

SET_CAMPAIGN 战役名

其中的战役名如下：

Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

万智牌有奖问答上期答案

1. 移刻套牌中的卡牌构成不受颜色限制。
2. 标准赛事中的套牌至少60张，如果要使用备牌则备牌必须15张。
3. 官方公布的冠军套牌组合不能在正式比赛中使用

上期参加有奖问答的幸运读者为：贵州都匀 张云、Chen_yu、广东广州 罗兴华，你们将分别获得一套专家级"克豪传"万智牌起始组合及一份"克豪传"补充包。

[测试:NA TopGunner 提供 A]

遥控赛车
Re-Volt

在游戏安装目录的cars子目录中，以任何文本编辑器如NOTEPAD打开Parameters.txt文件，编辑其中的TopSpeed(极速)项，即可获得你想要的速度。其它诸如acceleration(加速性)、steering rate(转弯率)、wheel size(赛车尺寸)等参数都可以修改。

在为赛车命名时如果输入下列名字将会获得相应的特殊效果

carnival	可选用所有赛车
sadist	游戏中可用右[SHIFT]键选择武器
tracker	可进入所有赛道
changeling	可在比赛中更换赛车
maketitgood	游戏中按[F6]可穿墙，连按两次[F6]进入飞行模式
tvtime	按[F5]和[F6]会有不同的视角
drinkme	使用微型赛车
urko	可选用UFO

在stunt arena模式中获得所有星级即可进入格子屠杀模式

[测试:NA TopGunner 提供 A]

命令与征服:泰伯利亚之日
Command & Conquer: Tiberian Sun

无限电量的Fire Storm Wall

在Fire Storm Wall充满电后打开它，在电量用完之前卖掉电站或关掉电站，使得On Hold出现在Firestorm图标上(缺电)，这时你的Fire Storm Wall将会持续地喷射而不会停止，直到你恢复基地的供电

卖掉车辆

如果你的车辆损伤严重而懒得修理，那就可以把车开到修理厂，当车在修理厂时可以把它卖掉(光标会变成绿色)。

Disk Thrower双倍投掷距离

最好在平坦的地形，让Disk Thrower强制攻击目标前方(用[CTRL]+鼠标左键)，这样飞盘就会在地上反弹开去，投掷距离就会增加。这个方法用来对付固定目标特别有效

轻松占领敌人基地

如果你是NOD方，造一辆地下运兵车(APC)，让工程师坐上去，然后把运兵车开到敌人基地中，放出工程师……最好先建好一个防御性建筑，等占领基地后，立刻在基地旁边放上这个预制好的防御性建筑。

军队无限

在第二关制造刚好68个步兵(不能死一个，也不能伤一个，否则秘技无效)，这样你在12关就有无数的部队了

劫车

让Mutant Hijacker进入城市中寻找汽车、卡车、大客车等车辆并选中这些车辆，这样你就能控制这些车辆了，用来做运输工具还不错

一击必杀 Cyborg Commando

先建好Firestorm Wall Generator，然后把firestorm walls建在敌人能进入的地方，当Cyborg Commando靠近时，打开Firestorm generator……你的问题就解决了

[测试:NA Sin 提供 C]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名.

1999 年 11 月 22 日第 38 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	7	1	Age Of Empires 2 {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ
2	2	38	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
3	4^	47	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	3	40	1	Alpha Centauri/Alien	CrossfireFiraxis/Electronic Arts	半人马座
5	5	25	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
6	7^	7	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
7	6	14	6	System Shock 2 {!}	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
8	10^	24	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
9	8	12	3	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
10	9	52	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
11	11	85	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
12	13^	11	12	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	风之国度
13	25*	3	13	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
14	12	16	10	Darkstone {!}	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
15	14	54	5	Railroad Tycoon 2/Add-on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/资料片
16	18^	15	16	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
17	15	73	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
18	16	82	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
19	20^	10	17	NHL 2000 {!}	EA Sports	NHL 冰球 2000
20	19	59	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
21	23^	36	7	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
22	17	21	7	Total Annihilation (Kingdoms) {!}	Cavedog/GT	横扫千军：王国风云
23	21	36	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
24	22	55	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
25	29^	50	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷：暗黑计划
26	33^	7	26	Driver	Reflections/GT	车手
27	65*	2	27	Asheron's Call {!}	Turbine/Microsoft	–
28	27	19	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
29	26	21	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
30	24	14	13	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	星际迷航记：星舰指挥
31	34^	7	31	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
32	31	7	29	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	彩虹六号：狂暴之矛
33	30	13	30	Discworld Noir	Perfect/GT	–
34	32	35	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
35	–*	1	35	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
36	36	23	14	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	极品飞车：孤注一掷
37	28	6	26	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	信徒：神圣之地
38	52*	3	38	Revenant	Cinematix/Eidos	亡魂
39	35	32	9	X-Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
40	37	8	35	Prince Of Persia 3D {!}	Red Orb/Mindscape	波斯王子 3D
41	42^	24	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
42	38	112	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
43	39	33	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
44	46^	25	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记：联盟的诞生
45	48^	101	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
46	45	25	22	Midtown Madness	Angel/Microsoft	城区狂飙
47	50^	15	47	X (Beyond The Frontier) {!}	EgoSoft/THQ	超越 X 边境
48	51^	33	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
49	44	19	28	Hidden & Dangerous {!}	Illusion/Take 2	危机潜伏
50	41	27	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传：魅影威胁
51	40	28	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	巫师之怒Ⅱ
52	47	24	9	MechWarrior 3 {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ
53	57^	54	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
54	55^	12	54	Expendable	Rage	消耗品
55	54	107	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
56	71^	51	13	Heretic 2	Raven/Activision	毁灭巫师Ⅱ
57	43	52	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
58	53	78	2	Unreal/Add-ons {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
59	58	53	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
60	61^	20	21	Kingpin (Life of Crime) {!}	Xatrix/Interplay	黑街太保
61	60	5	60	Shadow Company (Left For Dead)	UbiSoft	幻影特攻队
62	49	13	25	Drakan (Order Of The Flame) {!}	Surreal/Psygnosis	龙女
63	62	49	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
64	64	88	4	Battlezone	Activision	终极战区
65	77^	42	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
66	67^	34	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	超级摩托车冠军赛
67	66	22	43	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	ToCA 2 汽车巡回赛
68	59	150	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
69	69	11	52	Re-Volt	Acclaim	遥控赛车
70	68	27	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军
71	70	65	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
72	72	54	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
73	63	109	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
74	76^	56	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
75	56	34	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
76	84^	65	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
77	74	22	30	Heavy Gear 2	Activision	重装机甲Ⅱ
78	88^	3	78	Grand Theft Auto 2 {!}	DMA/Rockstar/Take 2	侠盗猎车手Ⅱ
79	86^	105	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
80	85^	7	79	Legacy Of Kain (Soul Reaver)	Chrystal Dynamics/Eidos	摄魂使者
81	–^	29	54	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	黑暗王座Ⅲ
82	75	10	70	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars) {!}	Enlight	七国演义Ⅱ
83	78	75	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
84	81	109	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
85	90^	30	39	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse	决战天虫
86	83	121	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
87	80	157	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
88	87	156	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
89	79	79	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
90	73	6	63	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	云斯顿大赛Ⅲ
91	96^	2	91	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职蓝 2000
92	89	52	16	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
93	93	52	15	Settlers 3	Blue Byte	工人物语Ⅲ
94	98^	2	94	MechCommander Gold	FASA/MicroProse	机甲指挥官金版
95	–^	1	95	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
96	82	50	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000：混乱之门
97	99^	2	97	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
98	–^	1	98	Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	模拟主题公园
99	100^	22	20	Descent 3 {!}	Outrage/Tantrum/Interplay	天旋地转Ⅲ
100	95	10	83	Powerslide	Ratbag/GT	暴力冰球

电玩点将榜

综 合 榜

*1.	→	生化危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1658)
*2.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1525)
*3.	↑	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(1379)
*4.	↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1126)
*5.	↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(960)
*6.	↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(911)
*7.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(875)
*8.	→	仙剑奇侠传		大宇(803)
*9.	↑	家园	HOME WORLD	上海碧育(754)
10.	↑	帝国时代Ⅱ	Age Of EmpiresⅡ	微软(688)
*11.	↓	足球99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(632)
*12.	→	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(579)
*13.	→	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(496)
*14.	↓	大富翁Ⅳ		大宇(455)
*15.	↑	虚拟人生		行者/新天地(408)
*16.	↑	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(397)
*17.	↑	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(350)
*18.	↓	异尘余生Ⅱ	FalloutⅡ	Interplay/第三波(274)
*19.	↓	模拟城市3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(205)
*20.	↓	极品飞车:孤注一掷	Need For Speed: HIGH STAKES	EA Sports/电子艺界(188)
*21.	↑	上帝也疯狂Ⅲ	Populous: The Beginning	电子艺界(162)
*22.	↑	足球2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(137)
*23.	↓	极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(115)
*24.	↓	古墓丽影Ⅲ	Tomb RaiderⅢ	维真/新天地(94)
25.	↓	帝国时代	Age Of Empires	微软(71)
*26.	↓	地下城守护者2	Dungeon Keeper 2	牛蛙/电子艺界(60)
*27.	↑	新绝代双骄		大宇/智冠(53)
*28.	↓	魔法师传奇		新天地(46)
*29.	↓	魔法门Ⅶ:血统与荣耀		New world computing/育碧(40)
*30.	→	风云		智冠(38)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《生化危机Ⅱ》 本期排名(1)
十天通关路茫茫,不自量,路总忘,
百里征战,无人话凄凉。
杀得丧尸遍地是,血满面,浑身伤。
夜来丧尸入梦乡,输密技,大换枪,
环顾无人,唯有血千行。
拼得回回断肠物,
火箭筒,重机枪。
(南阳 毕中南)

常忆警局日暮,
头晕不知归路。
听到脚步声,
突遇丧尸头目,
扫射,扫射,
杀出一条血路。
(北京 朱牧晨)

去年今日此门中,
警员对饮两颊红。
人面不知何处去,
僵尸怪物在其中。
(镇江 徐琦)

《星际争霸:母巢之战》 本期排名(2)
苍莽荒原炮声隆,横扫千军捣黄龙,
蛇虫卷地草木穷,万龙飞渡更从容。
神风蝙蝠火光形,大和巨舰葬天穹,
雷兽妖毒竞峥嵘,金汤防线成坟冢。
敌人腐烂成泥土,勇士碧血化长虹,
星际争霸论英雄,三族归一四海同。
——《虫族风云之决战母巢》
(李晶)

《命令与征服Ⅱ泰伯利亚之日》 本期排名(3)
毕竟战火纷飞时,
风光不与平时同。
火箭榴弹无穷炮,
映日"杀"场别样红。
——改编自《晓出净慈送林子方》
(北京 王鹏)

《大航海时代Ⅳ》 本期排名(4)
谁拥有了金钱,
谁就拥有了港口;
谁拥有了港口,
谁就控制了大海;
谁控制了大海,
谁就控制了世界。
(杭州 林鸣)

《心跳回忆》 本期排名(7)
唉,怎么会是这样,
你就是太过善良,
就为了一个爱爱爱,
唉,怎么会是这样,
跟我想的不像,
难怪人家说爱太不寻常
(邯郸 卢志宇)

《家园》 本期排名(9)
脚踩星际争霸,拳打泰伯利亚,
再将比尔帝国骂,还盼家园大驾。
背景音乐宏大,一般显卡也佳,
不过死机俺快气炸,正版还得降价。
(天津 王海)

《大富翁Ⅳ》 本期排名(14)
孙小美:我的车可是很漂亮的耶!
沙隆巴斯:我的"奔驰"很气派吧!
小丹尼:F1赛车,顶级速度。
忍太郎:*o%·&(忍者汽车,忍者风格!)
阿土伯:拖…拖拉…机…,朴…朴素!
(河北 王杉杉)

《虚拟人生》 本期排名(15)
在虚幻的世界中,时光如水,生命如歌的完美体验令我沉醉。

《上帝也疯狂Ⅲ》 本期排名(21)
勇士膜拜得锦囊,教士临危不慌。
间谍变色纵火忙,祭司法力强,威名震四方。
死亡天使九天翔,嗜血万夫难当。
毁天灭地见真章,信徒齐欢唱,上帝也疯狂。——调寄《临江仙》
(烟台 高健)

《地下城守护者2》 本期排名(26)
前有小鬼在开道,后有死神来撑腰,
机关陷阱一路摆,看谁有胆闯进来,
群魔威声震地城,英雄无一敢逞能,
监狱刑房有妙用,改正归邪途径多。
(玉溪 杨飞)

血在烧,鬼在叫,
Keeper在咆哮,英雄在尖叫。
地狱之火在燃烧,
骷髅小鬼满地跳……
(福建 万敏安)

榜 评

转眼又到年底了,眼看就要跨跃到一个新的世纪,一种无名的燥动始终在胸中荡漾,久久不能平静……就连我们的点将榜也开始掀起大的波动,Racer在如读卡机般做完单调乏味的统计工作之后,也不觉大吃一惊——唉呀,这期的排名变化好大啊!

"盟军"退出前三名并不让人感到意外,这种基本属于单线程的游戏在通关之后就被束之高阁奉为经典是很正常的事情,这次排名下滑恐怕是续集推出较慢,市场出现断层的缘故,不过新天地马上就要推出《盟军敢死队中文典藏套装》,看来下期它很有可能再次冲回前三名。《大航海时代Ⅳ》的排名大幅窜升也在意料之中,《泰伯利亚之日》虽然在玩家中的反响不是很好,这回却一跃成为第三名,看来经典的力量确实非同凡响。《帝国时代Ⅱ》就不用说了,排名上升是早晚的事,难得的是《家园》这样的新形态大作终于开始被玩家认同,想当初Racer正是因为不适应它的操控而放弃,不过这确实是一款有创意的作品,有时间的话我还会好好地研究一下。

随着年底的到来,近期应该会有大量的新作上市,看来我们的点将榜还会有进一步的变化,就让我们明年再来品评吧,预祝各位新年快乐!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________

点将榜投票地址:100037 北京813信箱

本期幸运读者

北 京 吴 琼　　成 都 李 昂
北 京 张宜男　　郑 州 陈宇佳
上 海 于 枧

注:本期奖品为百事隆泰有限公司提供的《杀气冲天》

以价格推动市场

——新天地新型价格体系探秘

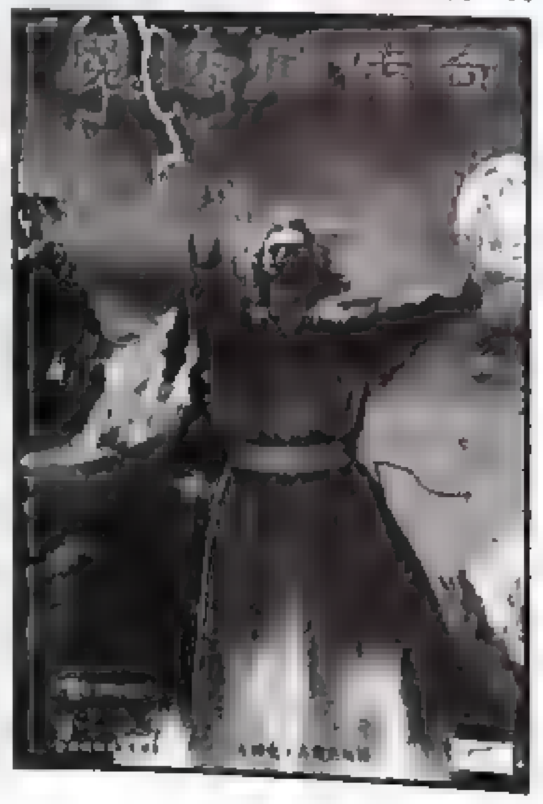
作为一个游戏爱好者，我时刻关注着游戏产品的价格变化，毕竟它是影响我是否购买一个产品的重要因素。自北京新天地互动多媒体技术有限公司在1999年年中率先实行50元价格体系，陆续推出几部大作以来，我发现国内游戏市场的价格体系已经开始发生显著的变化。且不提某些杂志报刊捆绑销售的所谓体验版游戏，大部分国内代理商及开发商在产品定价上也开始积极随行就市，普遍有走低的趋势。其中做得比较好的，除北京的新天地外，上海的育碧公司策略调整也够迅速，在短时间内推出了大量质优价廉的精品游戏，这二者均可称国内正版游戏软件价格革命的排头兵。

其实在新天地推出50元价格体系之初，我就曾想先行打探一下虚实，后来还是决定看一看市场反应再说。如今游戏市场这么红火，我终于还是按捺不住，拨通了新天地公司市场部经理李靖的电话……

驱车直奔新天地，熟门、熟路、熟人，可找到李靖却费了点儿劲，原来老李正为在Quake3大赛中被人猛切而羞于见人。哈哈，我终于可以代表编辑部平日里常被他猛切的小编们出一口恶气了！揪出之后一顿狠扁，趁其脸红耳热、晕头转向之时开始发问，说不定还能套出一点内部消息来！

什么是"分帐式"价格体系？

今年3月22日，新天地率先在国内游戏界推行50元的"分帐式"精品游戏价格体系，并成功引发了国内游戏软件的价格革命。所谓"分帐式"价格体系，就是一种与外商之间风险共担、利益共享的合作销售方式，新天地推行"分帐式"50元价格体系的决定是立足于中国当前国情和软件市场的实际情况而做出的。采用"分帐式"以后，外商在中国大陆地区市场中也承担了一定的责任，不再是跟中国市场没有关系了，我们卖多了，外商就多得，我们卖少了，外商就少得，双方属于一种共同拓展市场的合作方式。这种利润核算方式其实在欧美已经实行了很长



一段时间，只是限于特殊情况没能在中国迅速推广。

在此之前，我们的代理销售都是按传统规范来做的，我们要先预计一个产品在大陆地区能销售多少套，并按照一定版税金交给外商，然后才能进进行生产和销售。这样做的话，外商等于在这个产品在大陆地区的销售过程中不扮演什么重要的角色，余下的就是代理公司结合本地市场作一些推广工作。采用这种销售方式的问题是，在交纳较高的版税金之后，加上本地生产的成本，产品的硬成本已经不低了，如果再做汉化，产品成本会更高，这就导致成品降格偏高。

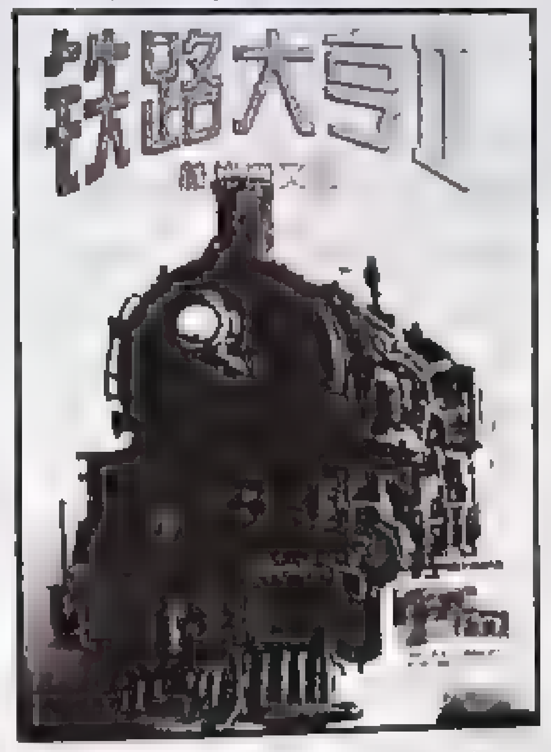
148元是原来新天地的一个单盘产品的标准价格，据我们对用户的调查反馈来看，那时的用户大多来自有稳定经济收入的白领阶层，因为只有他们才消费得起这么贵的软件。就按国内一个中等工薪阶层的月平均收入1500元来算吧，148元差不多相当于其工资的10%，这个比例太高了。在国外，以美国为例，一套软件在40美元左右，只相当人家月均收入的1.5～2%，他们是完全承担得起的。这就说明，我们原来的价格体系是不合理的，因此我们要做一次大胆的尝试。而且，调整价格后，从丰富软件市场的角度来看，也是非常有益的。以前，迫于价格因素以及引进成本问题，我们一年只能为玩家提供为数不多的游戏软件，调整价格体系之后，便使我们可以扩大选择的范围，把更多更丰富的各类游戏软件引进国内，价格降低了，产品数量丰富了，相对于消费者而言，以前买一套正版游戏的钱，现在就可以有更多的选择。可以这样讲，"价格合理、品种丰富、品质优良"应该是游戏软件业最终应该达到的目标。

"分帐式"价格体系的市场反应如何？

应该说是相当好的！

其实不少媒体记者和厂商都很关心这个情况，新天地实行新的价格体系收效如何？我觉得总的看来还不错，比较令我们满意。自第一款"分帐式"50元价格体系的产品《魔法师传奇——中文版》上市后，我们陆续推出了《盟军敢死队：使命召唤——中文版》、《战地2100》（双CD 80元）、《虚拟人生》(35元)、《过山车大亨——中文版》、《足球万岁》以及《银色幻想——中文版》（双CD 50元）等一大批品质优秀、制作精良、价格低廉的精品游戏软件，改变了游戏软件价格偏高的不合理现象，真正推动了国内市场游戏软件价格合理化的进程，使得数以万计的游戏爱好者选购自己喜爱的正版游戏成为可能。

正是得益于与Virgin的良好合作关系，我们才能在今年3月Virgin总裁来华访问时与其达成这样的协议，真正推行50元的价格体系。从《魔法师传奇——中文版》和《盟军敢死队：使命召唤——中文版》这两个产品的销售情况来看，虽然零售价降到了原来的三分之一，但利润获得基本上与原来持平，可能是当时低价产品还没有推广开，还没有获得大家普遍认可，这两个产品的销售情况不如后面的好。紧接着我们与台湾英业达合作推出了《虚拟人生》，这是新天地代理的第一套国产游戏，售价仅为35元，销售情况非常好，再后来是《过山车大亨——中文版》，情况也很好。令人欣慰的是，玩家们对新天地推出的50元的产品的质量与一些其他厂商推出的质量不太好的低价产品是能够区别的，我们也高兴地看到有更多的在校学生加入到了正版软件用户的行列，这说明新的价格体系确实得到了大家的认可，因为他们是真正最大的游戏软件需求者。



这就是50元体系的基本情况，从现在起我们还会继续丰富这条线的产品，今年12月会推出《银色幻想》，双盘50元，简体中文版，是一个很大众化的动作RPG，我们十分看好这个产品，也算是今年年末的一个重头产品吧。明年，我们预计还会代理其它一些著名游戏公司的产品，具体情况到时我们会透露给大家。

什么是"买断式"价格体系？

在从事游戏代理两年多的过程中，我们发现一些问题，新天地是一个国人办的代理公司，并非象育碧、电子艺界那样是外商直接进入中国，我们在引进产品时的配套服务，比如说Artwork及本地化方面，外商的支持并不特别理想。虽然价格体系已经成功了，我们也想对一些好产品提供更好的服务或者说本地化工作做得更好一些，但限于某些外商的束缚，因他们提供的资料不齐备而难以实现。

"买断式"价格体系就是基于这种情况出台的。所谓买断，即直接从外商手中一次性买断某个游戏产品在国内的所有权利，包括在国内的版权、开发权利、本地化权利以及自主定价的权利等等，使新天地可以获得该产品在国内的一切自主权利，不再受外商方面各种因素的制约。这样，新天地便可获得该产品的完整资料，并在此基础上为全国玩家提供相对合理的价位以及更为周到的服务。

我们准备从今年开始推行这种价格体系，我们将其称为继"分帐式"价格体系之后的第二次价格革命。

第一款买断式产品是什么？

《铁路大亨Ⅱ中文版》(Railroad Tycoon Ⅱ)是我们选中的第一个买断式产品。

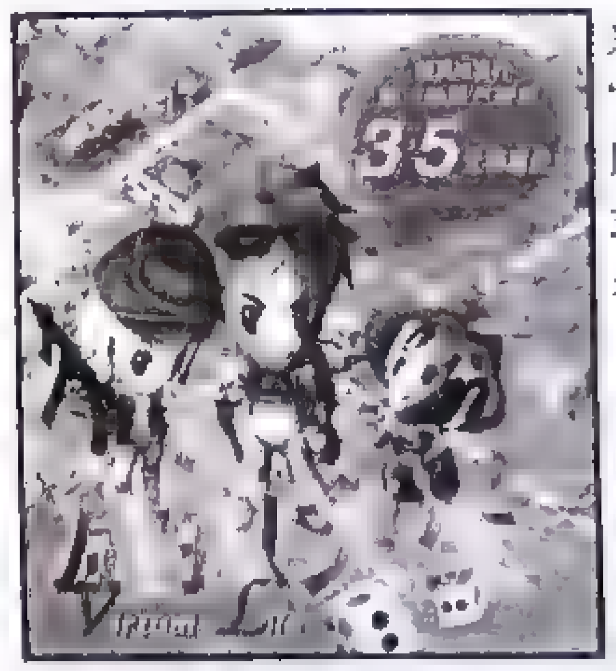
众所周知，它是席德·梅尔制作的著名游戏《铁路大亨》的续集，虽然《铁路大亨Ⅱ》并非席德·梅尔亲自操刀制作，但其制作小组PopTop Software却继承并发扬了前作的精髓。在1998年的E3大展上，《铁路大亨Ⅱ》成为经营模拟游戏中一颗耀眼的新星，并一举获得当年的E3最佳经营模拟游戏大奖，可称是一款拥有丰富内涵及出色游戏性的经营模拟游戏大作。但是，以国内玩家的英语水平来看，如果不做汉化，可能很难被国人接受，因此新天地花了近半年时间对其进行汉化，更把价格定在不可思议的25元。我个人感觉，这个产品还是具有相当的市场潜力的。

在丰富"买断式"产品线方面，明年我们想尝试让玩家来帮我们选产品。在以往，出什么产品，代理公司的内部决策性总是比较强，如果玩家能够参与进来的话，这应当是一件非常有意义的事情。明年我们会做一些调查，也会通过用户回函卡反馈的情况，对产品选购进行参评。我想明年的"买断式"产品将具备这样几个特点，一是价格非常便宜，一是全部中文化，一是全部为完整光盘版，而不会是什么体验版。

"分帐"与"买断"是否将齐头并进？

当然，新天地明年不仅会继续丰富50元的"分帐式"精品游戏系列，而且还将进一步听取广大玩家的意见来买断某个产品的版权，最终使全国玩家能够真正买到质优价廉的游戏软件，这两条价格体系是新天地坚持并行的。除此之外，我们还要向玩家承诺的便是——服务。对游戏的本地化工作以及技术支持等可以算是一种最基本的服务，我们已经在酝酿更多更有实际意义的服务方式，玩家是我们的上帝，除了推出质优价廉游戏之外，服务将是正版软件最大的优势之一。

"买断式"的利润结算方式与"分帐式"完全不同，后者是在产品有一定销量之后与外商结算利润，而前者不一样，新天地需要把钱花在前面，首先出资把所有的权力买断下



来，再推向市场。就是说"分帐式"是由双方来承担风险，共享利润，而"买断式"的风险要完全由我们来承担

有人会问，那为什么不统一实行"分帐式"体系呢，这是因为某些外商不能接受"分帐式"，原因很简单——第一、受国内消费能力所限，产品销售数量级太小；第二、正版软件在中国的销量太小。象《古墓丽影》这样的产品，在国外销售会有一个相当大的数量级，而在中国，即使很便宜也只能卖几万套而已。这是一些外商对中国市场的一种态度吧。

价格推动市场是否已成必然？

新天地在国内率先把自己代理的欧美游戏的价格大幅下调，这半年以来，其他的厂商也都纷纷跟进，推出了一些低价位的产品，象上海育碧的《生化危机 II》中文版，销售情况就很好，我觉得适合中国消费水平的价格必然是未来趋势。我想其他大厂，比如电子艺界和第三波，也会考虑在适当的时候降低产品价格的。毕竟国内游戏消费群体的购买能力有限，如果价格高居不下，那扶持正版、支持正版只能是一句空话而已。以我个人的观点来看，软件行业有一句话——"我们不要抢一张饼，我们要把饼做大"，但如果大家都把价格保持在 100 元以上，这句话的意义实在不大。纵观我国十几年来音像市场的发展不难看出，在 80 年代初，更多的人都是从亲朋好友处翻录音乐磁带，而不是去音像店里购买原版录音带。事过境迁，如今人们已经习惯于直接去音像店购买自己喜爱的音乐磁带或 CD 了，这表明我国的音像市场已经一步步走向规范和成熟，而这些是与国内几家著名的音像出版社的共同努力分不开的。同样，只有通过中国软件行业的共同努力，使得软件的价位真正能为大众所接受，游戏软件有游戏软件的合理价位，工具软件有工具软件的合理价位，这才是真正能把饼做大的一种方法，人们选购正版软件也就会自然而然形成意识

先不说新天地新型的价格体系是否是推动国内正版游戏市场发展的主导力量，仅从目前的市场反馈情况来看我就已经感到很欣慰了，一是公司利润与原来基本持平，二是购买正版游戏软件的人数的确是明显增加了，这是我们最希望看到的，这说明我们的努力是成功的。

价格过低是否会对国产游戏业造成冲击？

我们承认在一段时间内，这种价低质高的产品会对国内游戏制作商产生一定冲击，但当价格趋于合理和稳定，正版市场逐步扩大，玩家不再热衷于盗版软件的情况下，国产游戏新品也应该是能够获得好的销量的。我认为国产游戏的市场是相当广阔的，因为国人对国产游戏是寄予厚望的，几乎每一个玩家都时刻关心着国产游戏的发展，民族情节和文化凝聚的力量是不能低估的。因此，只要有高质量的产品，国内游戏制作商的担心大可不必。

与前面提到的冲击不同，我们真正应该杜绝的应该是那种以低价劣质产品抢夺市场的行为，那才是对市场发展有百害而无一利的恶意冲击。在实行低价体系的同时，我们首先要强调一下品质的问题，新天地和育碧等大厂商都是拿出一些比较好的产品来低价推广，因此对正版游戏市场的发展有促进作用。相反，如果我们只能以很低的价格买到低劣的产品，而大家想玩的还都是那些 100 多块钱的正版软件的话，这种降价只是一个形式而已，只会起负作用。

(上接 65 页)"快来，这是什么？"大家打开一看，内装许多黄白之物，还有撒芝麻的，闻一闻，香气扑鼻，便有人上手去抓，其余人关切地瞧着——"啊，软软的"，尝一口，"呵，好吃！"话音未落，十几只手便伸进袋中，片刻间一抢而空。

正在大家咂嘴舔舌啧啧赞叹的时候，策划进来高声宣布："你们快来看，我给你们带驴打滚来了，是特地从牛街买的，你们照着画吧……啊？没了！你们都吃了？一个都没剩？！"

"都吃了！没剩！"众口同声。

"吃完记住什么样子了吗？"

"没……有……只记得是软软的……粘粘的……很，好吃……"

最后驴打滚是做出来了，只是又有点象艾窝窝，而由于没有亲自品尝过"糖火烧"，终于被做成了"桃酥"。

不仅美术，情节上为了更加真实，我们也查阅了大量资料，策划常常颇为得意地讲一段刚刚听来的典故传说，或是将《古都见闻》里有趣的古文故事翻译给大家听。有一天，策划抱了一大包东西回来，大家以为又是驴打滚糖火烧什么的，不想打开一看，居然是一包中药！各位以为他累病了，都急忙跑过来问长问短，谁知他胖手一挥："我没病！"——原来这位跑到药店去"采风"了，缠着药店的中医师喋喋不休地询问各种药剂的名称和用途，人家以为他家有许多病人，还答应给他打折优惠。策划生来面皮薄，只好一样买了一两，结果就抱回一大包来，这下再也不怕生病了。

这些都是游戏带给我们的快乐，也是工作带给我们的快乐，虽然我们的条件还很艰苦，但我们会执着地走下去。

几句心里话

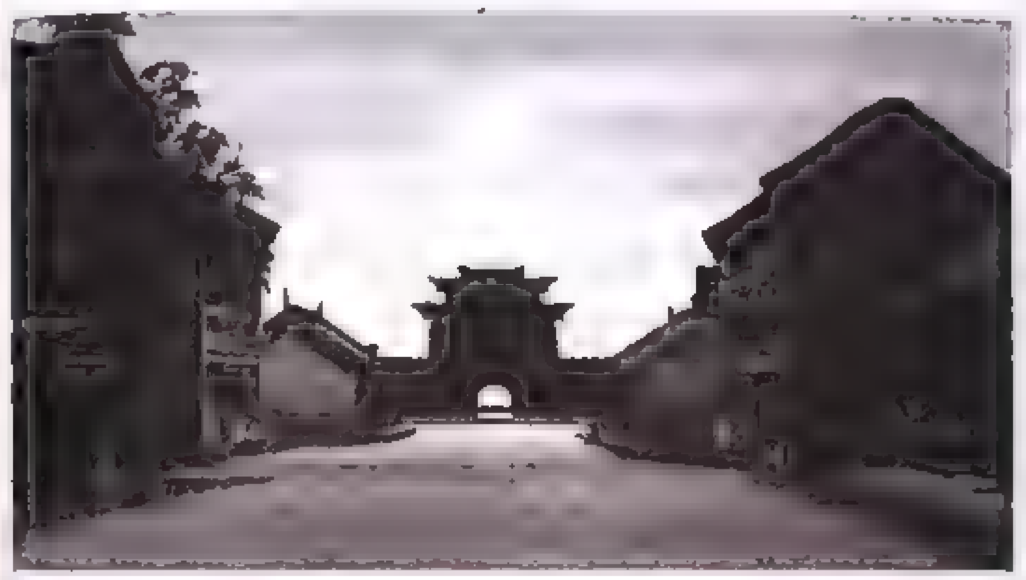
《杀气冲天》终于上市了，我们心中有种远嫁女儿之感唷。她未来的日子好不好？在婆家会不会受气？我们以一种惴惴不安的心情期待着广大玩家的反馈。

我们希望她能够得到玩家的厚爱和欣赏，您也可以去批评她，毕竟创作永无止境，您的批评将成为我们下一个作品的借鉴，这是您对我们的最大支持！

我们知道，前面的路还很长，还会有很多困难，但我们无怨无悔，我们会坚定地走下去，这是八爪鱼对广大玩家的郑重承诺。　　编辑/Racer

"杀气"背后的故事

——八爪鱼工作实录　　京都 G 侠



编者：不久之前，我曾就《杀气冲天》采访过八爪鱼工作室主创王欣及其代理百事隆泰公司董事长李旭东先生，那次采访主要围绕国产游戏这个大话题而展开，对八爪鱼工作室则未做深入的介绍。正好京都 G 侠适时传过来一篇描写《杀气冲天》制作花絮的稿子，那就让我们来看一看"杀气"背后的故事吧。

一条坚强的八爪鱼

不知从何时起，游戏几乎成了我们生活的全部，我们是一群"心怀大志"，向着渴望的目标前进的年轻人，最初组里是八个人，这就是我们自称"八爪鱼"的原因。在其后的两年里，我们仍在不断地磨合和选择，一度不到八个人，后来又不止八个人，但并未因此而改名，因为对它我们倾注了太多的心血和爱，更为了纪念那段共同创业的快乐而艰辛的日子。我们热爱大海，我们热爱游戏，八爪鱼注定要在游戏的大海中遨游，为广大玩家创造绚丽多彩的游戏世界。

如今的八爪鱼已经是一个经验丰富、颇为成熟的游戏创作组，在完成了多个项目之后，核心人员已基本稳定，因此工作效率很高。更加可喜的是，在网上赫赫有名的编程高手也加入了工作室，使我们更加充实、更加丰满起来。我们的全部工作都集中于游戏，我们的全部热情也来源于游戏。

一个婴儿的诞生

经过一年的努力，《杀气冲天》终于完成了。那一刻，一种做母亲的幸福感油然而生！虽然她的出世比预期整整晚了半年，工作组也几乎被她"折腾"得精疲力竭，但可喜的是，在我们的培育和精心呵护下她终于顺利诞生了。

400 多个不眠的日夜啊，那是一段值得珍藏和回味的日子，我们无法将工作与生活准确区分，更无法将自己与游戏中的人物区分，那浸透了我们心血的场景、人物，每一根茅草，每一片绿叶，都仿佛具有真实的生命，常常呆呆地面对屏幕，象是在对恋人倾诉……

为了做游戏中的场景，工作组创下了一周之内游遍北京城的壮举，琉璃厂、香山碧云寺、颐和园、恭王府、天宁寺、白云观……画图、拍照、抄碑文笔记……为了尽可能全面地收集材料，仅白云观就先后去了三次，连道士都认识我们了。别以为这是件享福的事情，腰酸背疼不算，皮肤也晒黑了，腿也跑细了，一周下来，大家对"旅游"产生了免疫，想想都有点害怕。

最后一次从白云观回来那天，策划有意道："咱们明天再去圆明园！"

大家的反应居然是异口同声："不去——我要睡觉！"

不过，事后美工总是津津乐道地讲起"采风"见闻，在白云观三清阁下看见两个装束与众不同的道士旁若无人地在阁楼上聊天，真有点仙风道骨的感觉，一刹时仿佛穿越了时空一般；在颐和园看到荷花，居然有一位大叫："太好了！我终于看见荷花了！"其兴奋状如同看见了外星人。

在测试过程中，美工也不喜欢用加快键，总是一路慢悠悠的浏览风景，因为每一个场景，一砖一瓦、一草一木，都是那样熟悉而亲切——这就是我们的北京，经我们双手再现的明朝古都。每想到这些，我们都十分骄傲和自豪。

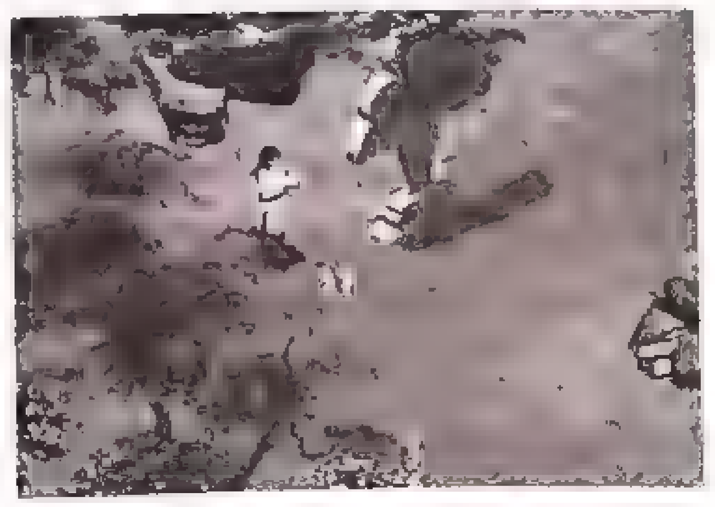
工作着，所以我快乐

游戏能够带给人乐趣，但游戏制作的辛酸却很少有人知晓。当一幅幅精美的图景，一段段曲折的情节变为计算机程序代码时，那份与我们年龄不相符的深沉厚重感充斥了每一个人的心。而对玩家对国产游戏的期待，我们知道负担的沉重。

工作中也有很多快乐，现编辑几则，告诉您一个欢快轻松的八爪鱼。

工作室的同事们来自五湖四海，只有策划是地道的"老北京"，而《杀气冲天》偏偏要作成带有北京地方特色的游戏，工作上自然困难不少。对策划提出的许多"新鲜名词"，如"驴打滚"、"糖火烧"等，那些"老外"们都要琢磨半天。

游戏分支中有一个杨孤鸿给老四做驴打滚的情节，需要一张驴打滚的图，美工不懂此为何物，追问半天只得到"驴打滚为粘玉米及黄豆面、豆沙等物制成的美味清真食品"之答案。图做了几张，不是象年糕就是象火烧。一天，不知是谁眼尖，一眼瞧见桌上有一只大口袋，遂大叫一声：(下转 64 页)



★有奖征文选登★

★谨以此文献给所有致力于反盗版、致力于振兴国产软件的人们★

正版VS盗版

——关于软件盗版的个人观点综述(续)

文/沙罗

正版怎样战胜盗版？

正版要彻底战胜盗版，只有一个办法，就是使盗版失去优势、失去存在的价值。

1. 减小内耗，缩小差别

对代理商来说，要在软件开发者与用户之间寻找更好的平衡点，尽量使两者（以及自己）都能获益。在这方面新天地作了积极的尝试，大胆采取了新的代理方式，在游戏代理方面，使游戏售价不再是不合实际的高价，其"大众市场，大众价格"的理念抓住了长期存在的主要矛盾并努力克服它。如果其他的代理商也能积极响应，并且相互联合以扩大影响力，让每个想买正版的用户都能买到正版，相信定能对游戏软件市场（以及其他软件市场）造成不小的冲击，发挥正面的积极的作用。

对开发者来说，尤其是国内开发者，由于各种限制，其成本往往偏高，这使得定价居高不下。提高软件工程师和编程人员、设计人员的业务素质，一方面有利于提高质量，提高公司信誉，另一方面也能减少成本，使得产品的市场策略可以更灵活。

2. 确定首要目标，合纵连横

我是很反对开发商把反盗版作为首要目标的，这是一种舍本逐末的做法。在任何时候，软件开发者都应该把开发高质量、有价值的软件产品放在首位。

在全球一体化的今天，对国内软件开发商来说，主要的矛盾还是在于低质量的产品和高需求的市场之间的矛盾。不妨想一想，没有盗版的话，自己开发的软件是否就能占领市场，是否能满足国内全部（至少大部分）的需求，是否能与国外的软件对抗。事实上，国内软件开发那种基本上还是作坊式的规模几乎无法与国外软件巨头抗衡。而这种小规模往往还意味着质量的不过关（例如前段时间备受批评的游戏《江湖》）。要克服这种弊端，需要在两个方向上合纵连横：

■加强国内产业间的合作，不仅是软件产业，还可以联合硬件产业、家电产业甚至其他产业，运用大公司的雄厚实力、更完整更广泛的销售体系和先进的管理办法，充分利用品牌效应并反过来推动其品牌效应，使软件产业向大规模、工程化的方向发展，才能真正占领国内的市场，才能进军国际市场。

■加强与国外软件产业的合作，积极引进新技术、新思想和先进的管理办法，缩小与国外先进企业间的差距。

3. 敢于挑战，敢于创新

要发展国内软件产业，不能仅仅靠模仿；中国人的软件，不能仅仅指中国人自己用的软件。例如国内的游戏产业，主要就RPG、即时战略和战棋等几种模式，全都是模仿，总也跳不出已有的框框。做游戏就应该拓宽思路，敢于接触和探索以前未曾涉足的领域。学习是必要的，但学习只是手段而不是目的。做别人没有做过的，才是体现自己特色的办法。就这一点来说，我很推崇前段时间的游戏《铁甲风暴》，因为在一定的技术基础上，它推出了真正属于自己的独特创意。尽管其本身还算不上多了不起，但意义巨大。因为它至少让我们看到了，如果确是有独特创意，是能够引起人们注意，受到玩家（无论是国内玩家还是国外玩家）肯定的。所以，技术可能暂时比不过人家，但创意和志气却不能也比不过人家。国内至少有一个大的优势是关心国内软件关心国内游戏产业的玩家众多，他们中时不时能迸出智慧的火花，为什么总要闭门造车，而不利用这个优势呢？如果不能领导市场，至少应该让市场告诉我们它究竟需要些什么。正在开发中的《烈火文明》就在向这一点努力，可惜时间还嫌略晚了一些，否则还可少走很多弯路，节省不少投资。

4. 突破常规，果断转变思维

前面所讲的这些，作用还只是减少与盗版间的价格、营销等方面的差异，在市场上立足，在国内外树立国产软件的形象。要彻底消除价格差，把盗版赶出市场，仅靠这些还不够。那么，换个角度看问题如何？

对软件商来说，销售软件当然要能收回成本，要能赚到利润，这样其价格当然不可能跟盗版差不多。那么，假如我们就以跟盗版差不多的价格销售软件呢？可以肯定的是，盗版将失去立足之地，不足为患。在这个假定前提下，再来考虑，我们的成本和利润来自哪里呢？我认为，有两种方式，不妨大胆尝试一下：

■把软件的成本和利润（或其中的一部分）转嫁到有偿服务上，因为服务是盗版不了的。其实这并不是个全新的点子，硬件商就正在这么做着。由于硬件市场的竞争激烈，硬件销售的利润是相当少的，有时候甚至还会亏本。而硬件商的对策就是只靠硬件销售收回成本（或一部分），利润则来自其有偿服务。最典型的例子莫过于现在新出现的"免费电脑"的概念，它把成本和利润完全转嫁到其服务（主要是网络服务）上去，结果证明一样有利可图，而"免费电脑"概念的吸引力是相当巨大的（这一点从用户们的热烈反映可以看出）。同样的，最受用户青睐的软件往往也是免费软件或共享软件。如果能找到一种好的方式，使商家能为用户提供免费（或低价）软件，而从随之而来的服务收回成本获得利润，将为软件的发展提供广泛的天地。那些提供免费软件的公司正是依靠这个思路来生存发展的，但在如游戏等中高档软件中还鲜有先例。日本的电视游戏商往往在游戏受欢迎后推出海报、玩偶等众多周边产品，这种多元化的观念也是国内软件厂商比较缺乏的。

■把软件的成本和利润（或其中的一部分）转嫁到广告上，用户可能不愿为一款软件，尤其是一款游戏软件掏太多的钱，但广告商则不同。只要确实有足够的市场，有好的方式，广告商就会愿意为之付款。例如也是刚刚兴起的"免话费手机"的概念，就是利用（我们甚至可以说其实是创造）了一个相当广阔的广告市场，而从中各方都获得了自己满意的结果。另一方面，相信我们对《007黄金眼》里的宝马车还记忆犹新吧，媒体的广告效应于此可见一斑。金·凯利去年主演的《真人SHOW》更以较为夸张的方式，侧面揭示了媒体的广告效应究竟会有多么巨大。我们当然不是为了在此谈论影视剧的创作和市场，不过既然我们把电脑游戏称为"第九艺术"，而它确确实实进入了千家万户，那么它的广告价值就一定客观存在着。如果能以一些巧妙的方式在游戏中加入广告（当然我们不愿意看到在李逍遥与林月如相遇时突然插进一段"牙好，胃口就好"之类破坏了游戏的完整性），那么这就不是不可能的。当然这牵涉到广告理念、创作艺术等众多具体问题，且就我所知在游戏业尚无先例可循（游戏厂商自己的广告除外），但我相信办法一定是有的，而这一点一旦实现，将为游戏的创作、市场策略等造成积极的巨大的影响。

盗版现象看来短时间内还无法消除，而仅仅依靠现有的办法已被事实证明是不彻底的。在打击盗版维护正版的路上，还有很多工作要做。希望正版软件厂商不要只着眼于自己的得失，而应该充分考虑用户的得失，把用户的利益与自己的利益联系起来，积极寻找新的思路新的方式。当软件厂商与用户的利益一致时，当盗版已经无利可图时，盗版现象当然也就会不攻自破了。

|接下页| 同的形态进行销售。虽然在中国，我们不能通过削减游戏软件的功能来进行不同价格的销售（因为盗版市场上所有版本的同一软件产品价格都是相同的，搞不同功能版本不同价格销售在中国只能是自讨苦吃，盗版是按盘的数量而非版本来卖的），但我们可以尝试着去做不同等级的分价制。

具体可把同一个游戏产品分为典藏级、收藏级、普通级或更多的级别，所有级别的游戏产品在游戏功能上都是相同的、不同的只是包装、附加品或其它非卖品的多少或精美与否。这样把主攻力量放在普通级上，对普通级产品只提供简单的游戏光盘和说明书，其它的尽量简单（节约成本）同盗版进行直接的对抗和竞争（价格上应该定的低一些，因为它是普通级的，否则没有竞争力）；其它的版本，如收藏级等的价格可适当定的高一些，把购买对象定为有收藏倾向的玩家等等。如此通过对同一个游戏产品的不同包装，满足不同购买对象的需求，从而扩大正版游戏产品的销售，而不是象现在一样，所有包装档次都是相同的，价格也不灵活，造成想买的人买不起，买得起的人又不喜欢这个游戏的不良后果，影响正版的销售。

●与盗版"联合"。

这里所说的与盗版联合，并非是指正版厂家放弃正版去做盗版，而是指可以利用盗版来销售正版。盗版比正版强的一个优势，便是其非常广阔的销售渠道。它可以在任何有人的地方卖，并不需要有专门的场所；而正版除了软件店和邮购外，其它的销售渠道是很少的，这无疑在很大程度上制约了正版的销售，所以我们可以通过与盗版"联合"来促进正版的销售。

具体的方法是正版游戏厂商可以把自己的正版游戏进行一些处理，从而把它象盗版那样卖出去。例如，把游戏中的音乐或动画删掉，做成硬盘版来卖；又或者把游戏头几关放到因特网上任人下载。如此这般，通过一个不花钱或少花钱的方法，让一个名不见经传的新游戏通过盗版的渠道不知不觉中进入千千万万人的硬盘之中，如果这个游戏的确做得好，那么玩的人肯定也就多。这时游戏已经有了一点名气了，但由于出现的只是不完整的游戏，所以爱玩的人肯定是不能尽兴的（前提是游戏要好），这时游戏厂商再推出游戏的后面关卡，并配以低廉的价格出售，会发生什么事情，我想每个人都能猜得到。

虽然这样做，只能用低价销售，但想一想省下来的巨额广告费（通过盗版者传播，正版游戏厂商是一分钱广告费都不用出的），加上出售完整游戏的收入，我想应该不会亏吧！就算是亏，这种方法对于那些有实力但付不起高额广告费，又没有名气的小游戏开发者来说，应是一种快速出名的方法。而一旦有了名气再干其它的，我想也就不难了吧。当然这样做的前提是必须保证游戏品质，出售的完整游戏的光盘价格要与盗版相当，否则一切就白做了。

以上我就一个普通游戏玩家的愿望、想法和思考提出了一些我认为正确，有助于正版销售的思路，目的只有一个：就是希望能在不远的日子里，让我们众多的游戏玩家都能很轻松的买到正版游戏软件，都能在真正的实际行动中购买正版（买得起，并且不会影响正常生活开支）。这是我的一个愿望，我想也是无数默默支持和关注正版游戏软件玩家们的愿望，毕竟买正版还是要比买盗版来得光荣一些，坦然一些。希望这个愿望能在不久的日子顺利地变为现实，也不枉我今天出谋划策说了这么久。

正版游戏软件加油！

★有奖征文选登★

正版游戏销售之我见

■文/罗云

游戏软件是电脑软件众多品种中的一种,也是最赚钱的一种,因为凡是用电脑的人大都应该玩过游戏。小到WIN95/97/98中所带的红心大战,大到万人期盼的《命令与征服2》,游戏以其极强的娱乐性、参与性给很多的人带来快乐,同时也由于游戏的时效性,在不同的阶段有不同的版本,让不少游戏厂商发了大财。

几年来随着国内电脑普及量的增加,电脑热的不断升温,学习电脑知识人群的扩大,电脑游戏软件也在不知不觉中得到了大范围的普及,国内也出现了专业的游戏小组开发游戏产品。游戏软件在中国电脑用户中可说是得到了最广泛的支持,这本是一件好事,但与此同时我们却也发现,开发和销售游戏软件的厂商们日子却并不是过的很好。究其原因,原来是盗版的泛滥冲了正版的市场,导致正版厂商利润减少,甚至于没有利润还要倒贴,于是乎在电脑游戏软件受到空前欢迎的年代却出现了游戏开发公司不断垮台或被迫退出市场的怪现象。面对这种现象,有的从业者选择了逃避,有的则选择了坚强面对,有的获得了一定的成功,有的则继续在赔本。对此我作为一个游戏软件的忠实玩家,一个正版软件的支持者和盗版软件的购买者,想在此给那些苦苦挣扎或心生退意的正版游戏开发者或销售者们提出一点意见,目的只有一个:希望有一天我们广大的游戏玩家不仅能在口头上支持正版,也能在实际中购买得起正版。尽管正版永远也不会比盗版便宜,但我们都知道一点,没有了正版也就不可能再有游戏软件的出现,因为正版是游戏产生的真正源头。

●实现真正的会员制。

在购买很多正版游戏后,都会在包装盒内发现一张小小的卡片,内容大都是说感谢购买正版,同时请购买者加入游戏厂家的俱乐部,成为会员,并能得到某某优惠云云。但等我们仔细看过卡片后却会发现,成为会员后所能够得到的某某优惠实际上根本不值得一提,说得不好听一些,只是游戏厂家的一种姿态,而非其它。

现在我们在很多的软件店购买软件都能得到8到9折的优惠,甚至有的时候还会更多;但看看游戏厂家给我们的是些什么:"会员可享受到8.5折的优惠。"还需注明的是这并不包括邮费。可想而知这样的所谓会员是没有人愿意当的,因为当不当在购买正版游戏上根本没有区别,甚至于还要多花一些时间在无聊的等待中。

游戏软件是一种商品,它的开发者和销售者希望能通过它获得利润,这是合法又合理的。但也要注意方法,否则不仅利润得不到,还有可能贴老本。游戏软件价格定的太高,卖不掉;定的太低,又收不回成本;加上盗版的冲击,游戏厂商的生存境况可想而知。故我认为游戏厂商应该实现真正的会员制,让购买正版者能够把一次购买变成长期的购买,具体做法可在正版游戏中实行等级累加制。

第一次购买正版游戏软件,可得到一张卡片,把它寄回游戏公司后就能在档案中得到一个点。下次再购买正版游戏软件,可获得如9折的优惠,同时又累加了一个点。点数积累到一定量时(最好不要太多,中国玩家都很穷的),再购买正版游戏可享受到比零售商更多的优惠价,并以此类推,当玩家买的正版游戏越多时得到的折扣或额外奖品也越多,从而通过给玩家真正的好处,获得稳定购买群的产生和支持。如此下去,有了稳定用户群的存在,游戏的销售也就有了量的保证,进而在代理外国游戏产品时也就有了更大的筹码,可获得更低的进价,使游戏的销售价格变得更低,如此互利之事何乐不为!

●提高正版游戏产品的附加价值。

正版游戏和盗版游戏在游戏质量、内容上一般是无甚区别的,所以玩家购买游戏时只会朝着便宜的一方去,尽管可能没有精美的包装盒,没有说明书,但又有谁会在乎呢?!因为包装盒除了好看一些外,对于真正的玩家是没有多大用处的,而说明书也是这样,很多游戏不用说明书玩上一段时间也能通过熟悉而上手,并且各种游戏报刊杂志上还有很多好心人的攻略和介绍刊登……如此,如此,买正版或盗版在单纯的游戏娱乐上是没有区别的,因此玩家购买正版也就没有太大的意义,没有意义的事还去干什么呢。

针对这种正版与盗版区别不大的现实,我认为要想使正版卖起来,必须提高正版游戏产品中的附加价值,否则是很难有人问津的。具体可在正版产品中多提供一些盗版游戏绝对没有也不可能附带的东西,如游戏的完整攻略、游戏人物的小雕像、游戏音乐CD等具有收藏和实用价值的东西;要注意的是提供附加价值的同时,必须保证附加物品是盗版者绝对不能提供的,而且价格也不能因为有附加品的存在涨得过分离谱。这样通过附加品的存在来捕获一部分忠实玩家的心,促进销售,我想应是一种很不错的方法。想一想,《盟军敢死队》如果能配上一些原装的特种兵模型还卖五六十元的话,不被人抢光才怪。

●实行等级分价制。

正版游戏产品不一定都要做成一个样子,可以根据不同的需要分成不【转上页】

正版游戏你看过来

——关于正版软件价格有奖征文活动小结

正版,是温室的鲜花,娇艳而尊贵。盗版,是道边的野花,小巧而肆意。正版和盗版之间,我们选择什么?正版游戏和盗版游戏之间,这朵开放在我PC机中的花儿,我选哪一朵?我选择的依据又是什么?

价格。

就像情人节的男男女女一样,真正走进商场、花店购花有又几许?摸摸钱包中不多的人民币,我必须考虑价格。于是,这样那样的一批人涌向了盗版软件店铺。正是看到了正版软件价格与大众消费能力的错位,于是软件厂商们坐不住了,新天地的50元《使命召唤》、《魔法师传奇》、《过山车大亨》、《足球万岁》,智冠的49元《破碎虚空》,育碧的38元《生化危机》……我们惊叹,游戏降价了。从随杂志出配套光盘开始,游戏公司推出了价格革命,正版游戏的价格也终于下降到玩家收入的百分之几。这个消费开销比例虽然还到达不了美国1.5%至2%的地步,但比起以前看来,我们也很满意了。看看互联网上的"盗版谍报",35元的正版游戏也出现其中,这大概也算是一种变相的认可吧。

那么,长期以来正版游戏的价格居高不下又是因为什么呢?这又与玩家有什么利益关系呢?我想,影响上市软件价格的重要因素首要就是版税。游戏开发费用高昂,这个大家心里都明白,所以,海外正版游戏引进都要支付不菲的版税,其多少根据游戏的优秀程度,以及代理公司与国外公司的友好程度不同而有不同。其实,国外定价49.99美元的游戏,其中也包含有发行公司支付给制作公司的高额版税!由于不同地区消费能力的差异,往往是国外厂商向国内代理公司提出他们认为已经低得不能再低的版税,反映在国内发行产品的价格上也会高达一百多元人民币的定价。所以,中国游戏代理公司能够和外商商妥按销售额的一定比例返还利润这种分帐模式,并且把优惠直接通过较低的成品定价反馈给广大玩家,这是在算个劳苦功高的大举措。

但作为玩家,除了最关心的价格之外,还有游戏产品的品质和上市时间。正版游戏的品质比较好,包装手册齐全,印刷翻译应该也还不错。但必须承认,盗版游戏的规模化运作也不可小觑,虽然说包装简陋、没有说明书,但对于那些喜欢钻研的玩家又算得了什么!再者说了,电脑报刊杂志上到处都是上手指南、攻略指引,随便看看也就可以深入其中了。而且,盗版游戏根本没有政府部门的审批过程,网上一有就可以下载制作,和国外黑客站点保持密切联系,还怕没有抢鲜快报?!路边"野花"的品种,可以说是远远超过了温室鲜花!

可是,野花并不好采,每个曾经尝试过盗版游戏的人都深知其中之苦。谁又喜欢去盗版市场挤来挤去,或者跟随卖盘人穿街走巷?好不容易透过乱七八糟的包装盘面挑了些盘,还常常会因为盘的质量问题,或其中只是试玩版,或里面的内容根本就是挂羊头卖狗肉而几次三番地奔波于换盘的路上。虽说很多地方的盗版盘也可以退换,互联网上的"谍报"也频频增长了选盘技巧,但如果同样的游戏,50元以内的价格,我已经可以选择正版了。就算是我为了正版商店里面的空调和购物环境,就算是我为了门口书摊的简捷方便,就算是我手拿正版走在街上堂堂正正的感觉。哪怕是在书架上整齐地码放我的正版游戏,那看着也高兴啊!温室的鲜花——正版游戏终于也走向了平常百姓家!

正版和盗版的比试其实造福了玩家。你盗版不是追求"快"嘛?那我正版就追求"好"!英文游戏很难理解其精髓?没关系,我来汉化!从最初的简单语音汉化到现在的游戏代理商开发中文字库,游戏也开始追求标准中文发音,全程中文字幕,完全汉化菜单,实时中文帮助了。你盗版价格不是低廉吗?那我正版就来个"赠送抽奖"增值!就像百货公司的促销一样,正版游戏也开始促销了。从一开始的赠送小纪念品到后来的赠送新品游戏,乃至现在购买正版游戏即可参加奖金高达3000元的游戏大赛!软硬件厂商也携手合作,共同开拓市场。就像《虚拟人生》这样35元的游戏,按道理讲成本下压,应该无余力促销。可是GVC和新天地的携手合作确实让人跌破眼镜。"新天地GVC携手造福玩家,买新天地精品游戏享受GVC新科技。"怎么也是56K的小猫呢!35元的价格从而更具诱惑力!

正版和盗版的市场战、价格战仍是愈演愈烈,而玩家的选择也会随着正版厂商、正版代理商、正版销售商的努力而越来越多地倾向正版。正如几年前大家都去翻录磁带,而今全部都买正版磁带一样,正版电脑游戏终究会在某一日真正地完全成为玩家的必然选择。

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

新天地互动多媒体是一家由真正玩家组成的公司，"为玩家着想，为玩家服务"是其始终追求的目标。1999年3月22日，新天地率先在国内游戏业界推行了50元的"分帐式"精品游戏价格体系，并成功地引发了国内游戏软件的价格革命。《魔法师传奇》中文版、《盟军敢死队：使命召唤》中文版、《战地2100》(双CD 80元)、《虚拟人生》(35元)、《过山车大亨》中文版、《足球万岁》以及《银色幻想》中文版等一大批品质优秀、制作精良、价格低廉的精品游戏软件的推出，改变了游戏软件价格偏高的不合理现象，真正在国内率先实现了游戏软件的价格合理化，使得数以万计的游戏爱好者有能力选购自己喜爱的正版游戏。

"分帐式"50元精品游戏软件价格体系是立足于中国当前的国情和软件市场的实际情况而做出的决定，并且得到了唯真互动娱乐国际有限公司的大力支持。它打破了传统的游戏软件代理公司与外商之间的合作方式，使得新天地在代理发行产品时按销售额的一定比例向唯真返还利润，这种在国际上已成型多年的利润核算方式被首次应用于中国的游戏软件代理业中。它的特点和优点在于，合作双方将共同承担发展中国游戏软件市场的重任，是一种风险共担、利益共享的合作方式。分析国外家庭的消费结构和比例后不难看出，在欧美，一款游戏软件的售价平均为40美元左右，占人均月收入的1.5%至2%，而国内的游戏软件定价要大大高于这个比例，甚至可达到工薪阶层月均收入的10%。相对于中国玩家的年龄段比例而言，多数热爱游戏的玩家仍处于没有固定收入的学生时代，面对如此之高的正版游戏软件价格，"支持正版、扶持正版"不过只是一句空话而已。新天地互动多媒体经过长期的酝酿和努力，终于与外商达这种"分帐式"利润核算方式，使目前新天地的游戏价位与国外的消费比例基本等同，国内玩家选购自己喜爱的正版游戏软件终于成为了可能。

全球第一套体验式游戏

除此之外，新天地还正式宣布，将在年底推出的《铁路大亨Ⅱ》中文版(Railroad Tycoon 2)上实行一种全新的"买断式"价格体系，《铁路大亨Ⅱ》中文版将是与全国玩家见面的首个此价格体系的产品，定价为25元。此次出台的"买断式"价格体系概念是针对引进一些在国内外广受赞誉的热门游戏软件而特殊推行的一套行销方式。所谓"买断"，即直接从外商手中一次性买断某个游戏产品在国内的所有权利，包括在国内的版权、开发权利、本地化权利以及自主定价的权利等等，使得新天地获得该产品在国内一切自主权利，不再受到来自外商方面的各种因素的制约。这样，新天地便可在此产品上为全国玩家提供相对合理的价位以及最为周到的服务。

有理由相信，通过中国众多软件公司的共同努力，国内软件行业的价格将会日趋合理及规范，人们选购需要的正版软件将不再是梦想。

263游戏信息网(http://games.263.net)是国内著名的ISP、ICP二位一体的网络服务商263首都在线(http://www.263.net)旗下的独立游戏站点。成立伊始，它就以独特的风格与活泼的页面设计在国内众多游戏网站中独树一帜。目前，游戏信息网已成为国内知名的游戏站点之一。

充满乐趣的网络游戏是263游戏信息网向广大玩友提供的首要在线服务。星际战网(Battle.Net)、凯利(Kali)、263棋牌乐、263联众网络世界以及MUD等多种在线游戏聚天下高手于一堂，让你充分享受在互联网上以玩会友的乐趣。1999年8月，游戏网利用自身的互联网络优势，成功举办了全国首届互联网游戏(星际争霸)大赛，吸引了全国各地两千多名《星际争霸》爱好者参加，在国内引起了很大反响。今后，它还将继续增加各类新的专业游戏服务器，并举办各种游戏比赛和活动，为广大玩家提供更多的在线娱乐服务，做中国专业化在线游戏第一站。

目前国内游戏产业整体状况发展还不健全，盗版游戏软件猖獗，更使得国内游戏软件厂商面临巨大的市场冲击。正版游戏的销售价格纷纷降低以争一席之地，但面对巨大的开发成本，厂商在苦笑后也只得望"盗"兴叹。263游戏信息网一直热心于国内正版软件的推广与宣传活动，不惜余力地支持正版游戏厂商，为他们的产品呐喊助威。近期，它与《家用电脑与游戏机》、新天地联手发起"我看正版软件价格"征文活动，正是要集思广益、群策群力，推动中国正版游戏软件事业的健康发展。

1999跨世纪之年，263首都在线为圆国内正版软件商一个世纪之梦，特别策划了"首届99'正版游戏软件大评选"活动，以其强大的互联网络优势，将全国所有游戏软件商1999年发行的游戏软件在互联网上做一次全面的展示。全国乃至世界各地游戏玩家不但能在263游戏信息网上一睹1999中国游戏市场的全貌，而且能作为评委成为此次活动的一员。本次评选活动于1999年11月1日开始，将评出"99'游戏至尊奖"、"99'十佳游戏软件"和"最佳类型奖"等奖项。每周还会抽取幸运参与奖5名，赠送游戏软件公司提供的1999年出品的正版游戏软件一套。最后，游戏信息网将在1999年12月24日圣诞前夜随机抽选出一等奖一名、二等奖两名、三等奖五名给予丰厚的大奖。首都在线游戏信息网愿和中国所有关心和热爱游戏事业的朋友们结为同盟！

除了不断自我完善，263游戏信息网还通过与国内外各知名软硬件厂商以及《家用电脑与游戏机》、《电子游戏软件》、《北京青年周刊》等多家国内著名信息媒体的友情合作，进一步向广大网友提供更加丰富的高时效性、高资料性的游戏相关信息。今后，263游戏信息网将进一步加强同各界的合作，继续开展各项有趣而有意义的活动，促进自身与网友以及网友与网友之间的广泛交流，为中国广大玩家提供一个真正的游戏天堂。在这里，你的梦想将会成真，中国游戏的明天不是梦！

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊

编辑/AWEI

1999年会诊专家荣誉名单

北　京　飞翔鸟软件驿站·牧童
北　京　曹立冬
上　海　潘　力
广东广州　马氏阿藏
江西南昌　刘　玮

以上五位读者将获得赠阅的2000年全年杂志，在此向他们以及所有热心回答玩友疑难问题的读者朋友表示衷心的感谢！

本栏目特别鸣谢：郭　嘉　徐亦嘏　阿三　王帅　徐光杨　张林涛　AIRWOLF

取药处

1.《魔法门Ⅵ血统与荣耀》

【问】我想给我的牧师转职，要去Tatalia的一个洞穴中找一幅地图，我干掉了里面所有人，前后都翻遍了也没找着，好痛苦啊。求教。

【答】地图(Evenmorn)藏宝箱在北面船舱的南边墙上的隐藏门中，队伍中需有人会洞察术(Perception)，隐藏门会变成红色。

【问】在Avlee得到任务，并得到一条绳子。攻略说在矮人洞穴的下层，摸一下最右方的一个机关，绳子会消失。但本人无法让绳子消失，无法给弓箭手转职，请问该怎么做？扑克牌、花瓶、两个里面装着类似生物的瓶子各有什么用处？

【答】升降机控制面板在红矮人矿下层深处的北墙上。使用时要确保传送带在成员的行囊中。扑克牌是阿可美牌(ArcoMage)。在旅店中可以玩(胜一局1000元)。另外在埃拉西亚的吉娜·巴恩斯(Gina Barnes)处可接到阿可美牌锦标赛的任务，即每个旅店赢一局(共13局)。花瓶在马克汉公爵府(Lord Markham's Manor)处拿到，它是盗贼升神偷的物品。此任务在埃拉西亚下水道的比尔·莱斯克(Bill Lasker)处接到。瓶子大概是指专家级的配药，不过你的说法太模糊，你可以用右键查看一下说明。

（浙江杭州　曹元）

2.《异尘余生Ⅱ》

【问】三藩市油轮需要导航晶片，请问如何取得？

【答】可在第13号避难所的3层拿到。找到第13号避难所的途径有好几种，最简单的一种是在地图的右下角找到第15号避难所，帮村中的一名妇女救出她失踪的女儿，拿到黄色磁卡后进入第15号避难所，消灭里面的歹徒(等级太低别去送死)。在第3层的一台电脑中会发现13号避难所的位置("科技"这项能力要足够高)。赶快去拿导航晶片吧！

（方榕）

3.《地下城守护者Ⅱ》

【问】第十关"粉碎"怎么也过不了。是否限制45分钟？要消灭的城主在哪里？我老是玩着玩着就莫名其妙的输了，请教！！

【答】第十关没有时间限制，不过45分钟后英雄开始进攻。城主亚兹曼在北方。一开始向南打通传达室，可找到4个黑暗夫人，东北和西北有两座金矿。另外多准备一些陷阱……现在开始进攻。正面进攻亚兹曼不太容易，可以从侧面进人，还可以借助英雄的力量，不过千万别让英雄杀了亚兹曼。主任务就是你杀死亚兹曼，并拿到他的宝石(你莫明其妙的输了，大概就是亚兹曼被别人杀了)。

（浙江杭州　曹元）

4.《彩虹六号》

【问】第十一关黄色军刀怎么过？用了脉搏侦测器以后有什么显示，在什么地方？

【答】走出水沟后，在远处用夜视仪仔细观察守卫的行迹。当他转身向左走时，默数记下他一个来回的时间(最好在他走到窗前另计一个数值)。当他第二次走到窗口时，出击(不要幻想开枪，这一关有枪没枪一样)。进入左边第二个门，按KPO键关门，使用Electronics Kit解除警报。使用脉搏侦测器，当守卫第二次转回来时地图上会出现一个红点(脉搏侦测器探测范围很小，他走近才看得到)。用"["、"]"键缩放地图，当红点转身从地图上消失时，开始计时，估计

他走到窗口时出门(关门),向右迅速进入另一扇门(你只有50%的机遇,因为这扇门后有两个守卫,楼上和走廊各一个,可能会被发现),在电话旁用KPO键安装窃听器,OK,开始计划撤离。尽量躲在墙角,使用脉搏侦测器,若发现走廊上守卫走进了这间屋子,用END键蹲下他就不会发现你、当门外的守卫再次转身离开(红点消失),计算时间,等他大约走到拐角处时,开门狂奔!

(河南郑州　朱明)

5.《心跳回忆》

【问】一点击约会按钮天就黑了,并且电话留言说我没有去,这是怎么回事?

【答】我玩了那么多遍《心跳回忆》,也没有遇到您这种情况,我分析可能有以下原因:

(1)因为《心跳回忆》游戏的进行完全倚赖光驱读盘,所以当光驱读盘出现部分的错误时,可能会导致系统出现这类的小BUG。(2)主角体力值过低或压力值过高,无法进行约会。(3)主角那天已经安排了别的活动。您可以参考一下,看看游戏进行中是不是出现了如上的问题,祝您好运!

(北京　飞翔鸟软件驿站·牧童)

同志们,快用臭鸡蛋招呼他!太不象话了,用D版还问怎么回事(玩笑,中国国情嘛,能理解)。该游戏的所谓硬盘版有这样的BUG,补丁能解决;不过这么经典纯情的游戏还是买正版的玩吧(语重心长状)。(江苏南京　Cat)

6.《时空道标》

【问】打到一条船上,我把船上的老怪打到只有1点血,再打他,他却说我还不知道情况,仍然剩下1点血不死。望各位高手大侠指点。

【答】让男主角艾鲁给予最后一击便OK了。至于为什么,看看以后情节发展便知道艾鲁的神秘身份了。

(广东广州　李燕诗)

7.《双子星传奇 II》

【问】到了OTRINGAL城后,因寻找高能燃油要乘船去FRANCOS岛。可我怎么也找不到应在哪里乘船。请各位指教。

【答】嘿嘿,实不相瞒,当年我玩到此处时,同样花了大半天的时间去找那艘该死的船……其实,此时您只要溜达到山下的码头,就可以乘船去FRANCOS岛了。

(北京　飞翔鸟软件驿站·牧童)

8.《深入地心》

【问】在封印之塔第三层时图书馆门被封了,只有一个小洞,该怎样进入?

【答】封印之塔第三层的图书馆是里昂等人不能进入的,必须要镇上的那只白猫加入队伍,并让它钻进小洞拿东西。那只猫是卡娜莉的宠物,要卡娜莉在队伍中并和它对话才能加入。(广东广州　马氏阿藏)

9.《幻想水浒传》

【问】游戏中有3个纹章没有得到,反刃之纹章、外激素之纹章和金钱之纹章,希望知情者告知,谢谢!另外传说中27个真正的纹章是哪些?游戏中仔细搜集也就七八个吧。

【答】反刃之纹章为地雄星艾凯(在秦燕镇要主角40级才加入的那家伙)的专属纹章,不可卸下。外激素和金钱之纹章据敌人揣测只在PS版才有。至于27个真纹章本游戏并未揭底,现身的好象只有魂魄、门、龙、霸王以及附身星辰剑上的夜,此外真神行之纹章不知是不是。

(河南开封　王帅)

10.《DDR99》(PS)

【问】为什么我只能用键盘玩而用跳舞毯只能玩几首,有的一时能玩一时不能,有时又全部能玩。还有,哪些网站可以下载新歌?

【答】这个问题我想应该是使用PS模拟器吧?没听说过PS可以下载新歌"二如果使用的是bleem!的确有这样的问题,尤其是crack版,建议搞一张bleem!的光盘吧,那样就没问题了。似乎没有地方可以下载新歌,除非用的是PC的移植版(不过我没听说过)。(flashaxe@263.net)

11.《圣剑传说 Legend Of Mana》(PS)

【问】在家中空地上"果树园"事件发生后,将植物怪打败出现一棵大树,它要我种果子,请问如何种?"植物图鉴"在哪里得到?

【答】只要与大树对话选择"种をあげる",并选择你要种的种子,即可完成播种工作。外出闲逛一段时间后,回来发现树枝上长出了果实。站在果实正下方影子处摘下果实并丢人大木箱中,事件就此结束。以后可以在任意时候来种果实,果实可作为动物的诱饵或饲料。

"植物图鉴"取得方法:前往ドミナの町东北方的风なびく草原の教会里的"圣マナ教会讲堂",与正在读书的诺鸟艾尔对话。回答依次选择"この町のことを知りたい"、"人物について聞きたい"、"その他のドミナの町人"、"占い师のメイメイ",可得"植物图鉴"。(福建福州　卢家)

12.《最终幻想VI》(SFC)

【问】ZOZO城北部房间的大钟正确的时间应该是几点?在飞空艇之墓内将二层左边房间的墓碑上的密码揭开后,应该去那里找"Exp.EGG"?模仿师"GOGO"在那里找?画家房间里皇帝的画像有什么用?在各地住宿时关于宝藏的梦有什么谜?8条龙分别在那里?我只找到6条。究竟有多少伙伴?我只找到12个,还失踪了一个。

【答】6点10分50秒。

启动水池开关,水位下降后可发现隐藏通道。

在地图的东北方那唯一的小岛上,有一种像巨大口袋的敌人,遇上它时不要攻击,让它将主角4人吸人腹内,进人隐藏迷宫,GOGO在迷宫底部。

调查卡斯特拉皇帝的画像会找到一封信,上面讲述了五角形的山中有一样秘宝(魔石:凤凰);五角形的山在杰夫卡之塔周围,中间有一小块空地可降落。

梦有些是关于情节的,有些是讲述过去的世界,有些是关于魔石的。

蓝龙在费加罗地下城隐蔽部屋,石龙在ZOZO城山中宝箱,地龙在奥贝拉剧场的舞台,红龙在找凤凰的五角形山,冰龙在炭坑城市的迷宫,圣龙在狂信集团的塔,黄龙和骨龙在最终首脑杰夫卡的支配之塔。

共有14名同伴:塞丽丝在世界崩溃后加入;蒂娜在孤儿院;爱德在尼可雅村;西捷亚在费加罗城西的哥林根村;加源在沙沙镇后山;卡乌在兽之原(队伍要保持3人);丽姆在画家房间最深处绘画中的隐藏通道;斯特拉哥斯在狂信集团的塔(要带着丽姆);路克在五角形山的凤凰迷宫;影忍在兽之原的洞窟中遇到后,前往龙之首竞技场"一击之刀"作赌注后与其战斗,获胜后加入;莫古在炭坑城市的迷宫;乌姆罗在炭坑城市的迷宫;GOGO在东北小岛;马休在西恩村。(上海　张林涛)

13.《火炎之纹章·纹章之谜》(SFC)

【问】在第一部暗黑战争编中,第二关屏幕上找不到自己的部队,但可以调出选项,怎么办?望高手指教,谢谢(我是用zsnes玩的)!

【答】用zsnes玩的确不太好,不过用Snes9X,可以取得非常完美的效果!(flashaxe@263.net)

14.《口袋妖怪(黄)》(GB)

【问】我已见到"妙蛙种子",可与旁边的训练员对话,她却不给我1号"妙蛙种子";与此村所有人对话,依然如故。请高人指教怎样得到"妙蛙种子"?

【答】由于主角1号口袋存储器中的妖怪已满50只,并且随身携带妖怪也满6只,所以就没地方放"妙蛙种子"了。只要丢掉一个没用的妖怪或开启2号口袋后,再与训练员对话就OK了。(北京　曾立冬)

候诊室

1.《幻想水浒传》

○打到吉尔希斯让我们去矮人村找矮人族帮忙的情节之后,按攻略上的说法:长老会对帝国军已盗出矮人的焦魔镜设计图一事嗤之以鼻。不过长老说只要能够将矮人金库里的流水棍取回给他看,他就相信主角说的话(选择:好,我试试)。但是我与长老对话,他只说:加油啊年青人。去金库又有一个小矮人挡路,以后情节都不能发展。我的同伴为格雷米欧、克里澳、吉尔希斯与希尼亚,那个帝国女将军却不在队中。还有在来之前的山路上记录完了,用鼠标却无法走出山路,只能用键盘。这是个bug吗?请帮助解决,谢谢。(廖伟 <sboys@371.net>)

○吸血鬼将军抓走了勇士族的女孩后进入吸血鬼城堡,一直向上走,在顶楼左边的画廊,鉴赏过一幅"少女的肖像"后,有个开门的声音,但却找不到另外的路了。请问如何进行吸血鬼城堡的事件?收108星时有一个翻肖像画和一个赌金币的,有没有什么获胜诀窍?(陕西西安　Arther)

2.《铁血联盟 2》

○我照着攻略打了一遍,但怎么也找不到飞行员?我和B13、C13、D13的所有人都对话了(我英文能力太差),按攻略说的到B15沼泽中找小屋里的飞行员,但B15根本就没有小屋。我满地图找了一遍,连水里都游了一圈也没有,请救救我吧!亿分感谢!(laramei@21cn.com)

3.《彩虹六号》

○第十二关"深奥的魔法"如何通过?我连续多次想进入报警控制台均告失败,希望各位大虾能把心得告诉我。

(河南郑州　朱明)

4.《神偷·暗黑计划》

○在第6关找到教堂后,无论如何也进不了教堂,求教。

(广西柳州　黄政武)

5.《破碎虚空》

○在华佗药铺与余为胜交谈后进入秘密通道,在秘密通道二中我怎么也走不出去,各位大侠谁能帮我一把?

(北京　游戏木偶)

6.《虚拟人生》

○每当"虚拟城大赛"时就死机,请问这是什么原因(我用的是正版)?

7.《战国美少女 2·春风之章》

○日奈在阿苏山救天心师傅时怎样才能找到火山口?我找到金币后就找不到前进的路了。(四川宜汉　王华)

8.《赛尔达传说》(N64)

○找到哥朗城市(蛤蟆)国国王后应该怎么办?怎样才能拔出爆弹花?

9.《空想科学世界》(SS)

○已找到6个兽人,据说第7个兽人是可使用一个特殊道具的"トラ兽人",请问如何找到它?(上海　陈颖瑛)

10.《圣剑传说 Legend Of Mana》(PS)

○在执行"爱の出席簿"时,与全城学生对话,劝说他们第二日去上课,但为何完不成任务?如何得到"玉石の玉构"?怎样提高各地的Mana之力?

(湖北武汉　VV)

11.《口袋妖怪(黄)》(GB)

○胸前有雷电标志的怪物怎么得到?31号机器哪里有,作用是什么?(福建漳州　施志明)

最新主板附加技术

■文/海边猎鸟人

在当今电脑界，几乎每天都有新东西冒出来，特别是那些有名有姓的大厂更是折腾个没完。TCO' 99、AC' 97、PC'99、ACPI……，一个又一个的规范，一个又一个的标准，其中包含的方面之广、内容之多、技术之新，嗨！可真是累坏了我们电脑爱好者！这不，又来了几个新东西，大家看看吧！

来自 ACPI 的 STR

代表作：微星 MS－6199、技嘉 BX2000、建邦 P6BX－A 致福 GBM－P6D 等

ACPI(Advanced Configuration and Power Interface，高级结构及电源管理介面)是由微软和 Intel 一班家伙制定的规范，其中包括最近炒得火热的 STR 技术。STR 中文解释就叫做"7 句话重新启动技术：Seven Talk Restart"，哈哈！当然是我在乱扯啦！STR 是指 Suspend To Ram，即内存唤醒技术，由于它大大加快了计算机的启动速度，减少系统启动时间，以至于完成整个过程只需 6、7 秒钟，所以 STR 技术又被人们称之为 7 秒开机技术。

大家都知道，使用 Windows 98 系统，每当启动电脑时，我们都将等待一个漫长的过程，这个过程包括硬件系统和软件系统的启动。硬件系统启动是指从主板加电开始的一系列硬件工作过程，这主要由主板 BIOS 来控制。最先是识别显示卡；然后是显示主板信息及 BIOS 信息；接下来是内存自检和 IDE 设备自检，在一般电脑上会检测出硬盘和 CD－ROM 驱动器；再接下来便会显示系统硬件配置表；最后是检测其他 PCI 和 ISA 设备安装状况，至此一台电脑的硬件基础启动已经完成。紧跟着便是软件系统启动，也就是操作系统的启动，就 Windows 9X 来讲，大家会看到熟悉的"Windows Starting……"的蓝天白云。那么采用了 STR 技术后会有什么不同呢？理论上 STR 并不是重新启动整个系统，而是将系统上一次的状态完全保留在内存中，等需要时又原封不动地将其恢复，也就是说它完完全全避开了一台电脑启动所必须经过的硬件系统和软件系统启动过程。这样一来，启动时间就自然而然地缩短了。

然而我们通常用的电脑为什么不能实现如此短时间开机的功能呢？原因就在于以前采用的是 STD 即 Suspend To Disk 模式，也就是说启动系统所需的信息保存在硬盘上，用这种模式启动所耗费的时间自然比从内存中唤醒慢得多。

在电脑的实际应用中，STR 确实能为我们带来许多方便，比如同事或老板打电话来问一些存放在电脑中的资料、信息，而恰巧这时你又没有打开电脑，怎么办？只有让同事或是老板在电话那头等上几分钟哦！还有当你的电脑关闭时有人给你发传真，通常电脑都有 Modem 唤醒功能，可是在这种情况下，等一台电脑完成整个启动过程后，传真讯号早就消失得无影无踪了，所以没有 STR 的 Modem 唤醒功能如同虚设。

当然，如果想要完整正确地实现 STR 功能，除了主板以外，我们还需要其他几方面的软硬件支持。首先要有一块支持该功能的显示卡作配合；其次是机箱必须保证能够在供给主板 5v 电压的同时还能够将电流稳定在 720mA 以上；安装 Windows 98 操作系统时必须在命令行中以"SETUP /P J"这个格式来进行安装。

在 STR 使用过程中有一个非常重要的注意事项不能不提，当一台电脑的 STR 功能打开时，不管系统是否"关闭"都不要去拔内存条，因为即便电脑已经关闭，内存仍然在工作，如果此时去取带电的内存条，准会"条毁机亡"！

来自 AC'97 的 AMR

代表作：致福 GBM－P6D、磐英 EP－6VBA 等 BX 主板以及绝大部分 810 主板

说起 AC' 97 的几位后台可不得了，像什么 Intel 啦(我 X！怎么又是他！)、YAMAHA 啦、Creative 啦这些可都是报得出名儿的主儿，而这里要说地 AMR 则正是以 AC' 97 为基础的。

AMR 即 Audio/Modem Riser。在较新的 BX 主板以及绝大多数 i810 板上我们都能够看到 AMR 插槽。从较为简单的出发点来理解，基本上可以将其称之为软声卡和软 MODEM。从硬件结构上讲包括 AMR 插槽（就是主板上那条最短的棕色插槽）和 AMR 扩展卡；从功能上讲则包括 Audio Riser 和 Modem Riser 两个部分。下面我们就分别做一个简单介绍。

Audio Riser：这实际上是将声卡集成到主板上，但不同的是它并没有将声卡所有部分都集成到主板上，而是仅把数字音效处理部分集成了。剩下的模拟音效和输入/输出部分在那里呢？自然就在 AMR 扩展卡上！大家一定想问这有什么好处，好处大着呢！最大的一点就在于这样的双芯片结构能够保证更清晰纯正的音源和更高的处理速度。板载数字音效处理芯片借助高速系统总线来完成音效处理，再由卡上的模拟音效部分负责声音讯号输入和输出，这样一来绝对有利于营造出更高品质的音效环境。

Modem Riser：同 AR 一样，MR 也将输入/输出部分做到了 AMR 插卡上，这样既提供了外部讯号输入/输出接口，又避免了内部电磁讯号干扰。

对于如此实用的 AMR 来讲，它将很有可能成为我们主板上一个与 PCI 和 AGP 一样不可缺少的插槽。

可视系统硬件诊断

代表作：微星 MS－6199、精英 P6iWT－A＋等

系统硬件诊断是历来就有的，但以前的 BIOS 都是通过 PC Speaker 鸣叫来报告错误，而现在的一些主板则逐步采用可视化系统硬件诊断功能。但由于各厂商并没有达成共识，所以目前还没有一个统一的标准。像微星采用的是 4 个发光二极管，通过二极管不同的明灭组合实现报警功能；而精英则是采用两位数码管来提供出错信息，理论上可以报出 256 种错误，无论用什么方式，总的来讲都是一种很好的思路。在这些主板上，我们可以根据可视化诊断工具显示出的不同状态在说明书找到相应的错误提示。有了这种具体准确的错误信息提示，便能在最短的时间里找出问题所在，并加以解决。

双 BIOS 技术

代表作：技嘉：BX2000 等

前一阵子 CIH 泛滥，疯狂席卷祖国大江南北，可以说搞得全国上下人心惶惶，草木皆兵，就连我们这种中小城市居然一天也能卖出数百套正版杀毒软件，足见其破坏力之大、震慑面之广。但归其根源还在于主板 BIOS 脆弱的防护功能。于是技嘉双 BIOS 技术应运而生。这种双 BIOS 技术目前还只在技嘉产品中看到过。说实话，就笔者看来，这种技术并没有什么发展潜力；只够趁着这会儿 CIH 闹得大家寝食无安的时候炒上一炒；随着实时防病毒技术和人们防病毒意识的进一步成熟，双 BIOS 就只剩下高成本这点"好处"了。

从技术上讲，双 BIOS 并不是什么了不起的新成果，只是在主板上多安装了一块 BIOS 芯片而以。多的这块 BIOS 芯片用于替另一块芯片做备份，如果有一天遇上了 CIH，或是 BIOS 升级失败，第 2 块芯片会自动取代第 1 块芯片负责系统硬件启动工作，然后由用户决定是重新升级还是恢复原有内容，这样一来两块芯片就可以不停地相互交替运作，不会让 CIH 影响您的正常工作、娱乐和学习。

现在的新技术层出不穷，就主板而言，提高主频、倍频；调整电压；UMD66 这些影响整体系统效能的东西算是主流技术，而 STR、AMR 等增加其他功能为目的则算是附加技术，但不管是哪一类，关于它们优劣的判断都有一个固定的标准：技术上是否先进；功能上是否实用；市场上是否可行。如果在这 3 点上都很出色，不管是什么样的一种技术，都绝对会得到大量厂商的推广和广大用户的认可。

硬件新技术游戏应用问答

■翻译/JackyCat

对于新一代显卡来说，其中不少产品增加了许多新技术，而这些技术是否被现在和将来的游戏所支持，以及效果是否出色，这恐怕是电脑玩家最关心的事。以下是对一些相关公司的采访，这涉及到许多正在开发和即将完成的游戏。

我们的问题包括以下几方面：

1. 这款新游戏是否支持以 D3D 和非 OpenGL API 为基础的 T& L (GeForce256 所强调的新特性之一)；

2. 在开发过程中，新技术带来那些便利和不便；

3. 新游戏是否支持纹理压缩(S3 公司的主推技术)、环境凹凸映射(G400 的卖点)、T－Buffer(Voodoo3 后继者的开发重点）和其他没被广泛支持的新技术；

以下是这些公司的回答：

游戏名：Max Payne(图－01)
公司名：Remedy Entertainment
发言人：主程序员 Markus Stein 和 计划总监 Petri Jarvilehto

游戏的引擎 MAX－FX 已充分利用了 D3D 硬件 T& L 技术的便利，从而可以保证会有更好的效果和速度；大多数几何体和材质都可以由硬件 T& L 加速产生，少部分因为硬件 T& L 不支持而改用软件通道来完成，不过最终硬件 T& L 将支持所有几何体，从而达到最好的流畅度；我们将支持纹理压缩技术，在不需要提高显存容量的情况下，尽可能使用更大的纹理。

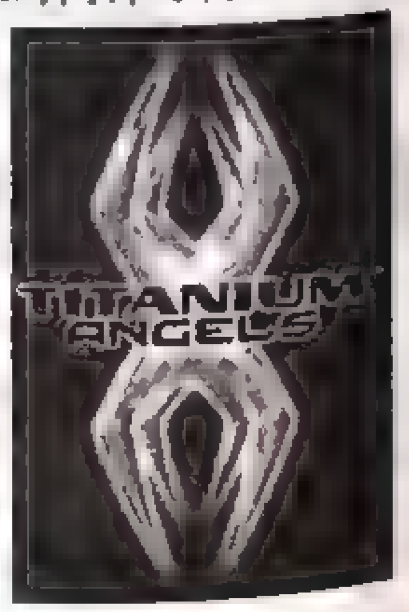
游戏名：Tribes 2
公司名： Dynamix
发言人：主程序员 Mark Frohnmayer

《Tribes 2》将只支持 OpenGL。因

此我们可以全部利用 T& L 的硬件加速(目前，T& L 都是通过 OpenGL 来完成硬件加速的)，我们将提供一些只支持某一芯片的特殊扩展；T& L 硬件加速的最明显好处是可以让一个场景表现更多的多边形，同时 CPU 可以有更多的时间来处理其他计算而不用管转换、光源和修整；T& L 的主要不便是它要设法解决高档机与低档机之间令人不可理解的巨大性能差异，在《Tribes》的一代发行时，可以运行在从 200MHz 的 Pentium 到 450MHz 的 PⅡ＋Voodoo2 SLI 不同配置机器上而没有很大的表现差距，而当《Tribes 2》出现在你的机器中时，高档机拥有更强的多边形处理能力，差异变得非常明显；对我们来说这是一个挑战：要求我们在努力创造令人眼花缭乱的游戏世界同时，在不同机器上都有出色的表现，而不能抛弃那些机器性能一般的用户；对于新显卡来说，各有各的技术，有的拥有极高的填充率，有的拥有极强的多边形处理能力，有的拥有极好的压缩能力，这时我们必须能让游戏在每个显卡上都达到最好的效果；我们对在游戏中使用新技术作了评估，在所有的主要场景中都使用了 T－Buffer，"动作模糊"技术可以让画面更漂亮，我们正打算使用些凹凸映射和环境映射来获得更真实的画面效果。

游戏名：Titanium Angels
公司名：Sci
发言人：欧洲市场经理 David Clark

《TA》将充分利用加速卡的硬件转换功能，它会使用 DirectX 7.0 作 API，而且会使图象达到硬件加速的最高境界，所以随着你的显卡和机器速度提高，游戏效果会更好；我们的设计思路是通过软件手段来使用光源，现在的 PC 已经能做出许多效果(我个人比较喜欢对光的控制)，而且因为使用了硬件光源，游戏中的坏蛋会显得更有立体感(笑)；新技术带来的好处是显而易见——更快的游戏效果，在使用显卡转换功能的条件下，可以生成更多的物体而且很漂亮，但通常我们并不依赖于这一点，只是利用它作为推进器；另一方面，在使用硬件转换的同时，不需要转换的多边形则要上载到显卡内存中，这要求速度必须够快；我手上的数据表明使用硬件转换比软件要快许多；最后我想说的是，对于 PC 来说，在许多情况下，硬件转换并不是主要的运行瓶颈，现在的个人电脑并不能在软件转换下快速工作，所以对 T& L 带来的视觉冲击我们将拭目以待；《TA》将支持纹理压缩、凹凸贴图和 T－Buffer，当然我们也会关注其他新技术，如果时间许可，就把它加进来；目前我们最大的问题是在使用这些新技术的同时，如何让游戏在不支持新技术的机器中也能运行——这当然很费时而且需要仔细处理。



游戏名：Lithtech 2.0/NOLF
公司名： Monolith
发言人：Mike

《Lithtech 2.0》的引擎和 No One Lives Forever(NOLF) 会最大限度地利

用硬件 T& L；新技术的方便之处是我们节约了大量的 CPU 处理转换时间，这可以让我做更多的事，不利之处是 T& L 很难去加速象动态骨架系统的转换，PC 上的 API 正在试图增加对 T& L 的支持，但对于现在各 API 来说，这是个很大的难题，相反，PSX2 有一个具有专用内存的程序芯片（与主处理器分离）来保证让我们写出更好的代码来支持所有的 T& L 效果；《Lithtech 2.0》和 NOLF 将支持 S3 的纹理压缩、Matrox 的凹凸贴图、真实纹理和反射纹理等等。

游戏名：Slave Zero
公司名：Infogrames North America
发言人：技术总监 Brian Braudt

对于支持硬件 T& L 的新 D3D 来说，将来所有使用 Ecstasy 引擎的游戏(Ecstasy 是《Slave Zero》的引擎)都会以支持硬件 T& L 为起始点——但目前《Slave Zero》暂时不能支持硬件 T& L；我们未来的赛车游戏重点并不是 T& L，如果在下个圣诞，T& L 有许多拥有者，我们推出的游戏将会支持它；新技术带来最明显的提高是速度，而且它可以支持 3D Now! 或 Intel 的 SIMD 扩展指令；目前主要的风险是我们的游戏在没有加速情况下运行得很慢；《Slave Zero》支持环境凹凸贴图，但我们认为纹理压缩并不是很有用，除非你使用了高质量的大纹理；我们

并不喜欢使用 T－Buffer 技术。因为如果游戏只支持 Glide API，我们做出大量的工作而只能支持一种芯片的显卡，这并不划算。

游戏名：Nightfall
公司名：Altor Sys
发言人：David Rees

我们的游戏将会支持硬件转换，但目前不会支持硬件光源；硬件转换最好的方法是用向量指示，这时代码并不需要为特殊的结构重写；当显卡不支持时，可以使用 PⅢ 的 SIMD 或 G4 的 AltiVec 指令；硬件光源是非常灵活的技术，会超过现有显卡的计算能力，现在的游戏主要用它来实现爆炸光芒和武器效果；

一旦你移到场景到具有更多动态光影的背景中——例如闪耀的火把使墙壁产生跳动的光影——有几种方法来实现它；可以劈开光影，但是这使得代码更复杂，也可以限制复杂程度，如一个表面只允许用两个光源，这会简单得多，但可能过一、两年你的引擎就会被淘汰；我们的游戏会支持纹理压缩和环境凹凸映射，是否支持 T－Buffer 还在讨论，在 SONY 的 PS2 上可以作出 T－Buffer 的效果，它具有很强的兼容性，可以用几种 API 来连接，而 D3D 则要加入新函数来支持。

游戏名：Giant(图－07)
公司名：Planet Moon
发言人：程序员 Scott Guest

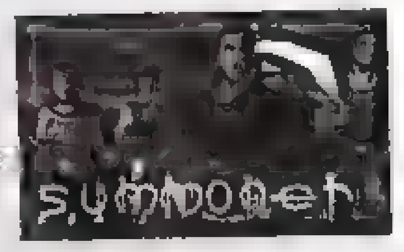
《Giant》支持 GeForce256 在 VIA 芯片组系统的 D3D 硬件转换，我们非常幸运地成为第一个在 GeForce 芯片上开发游戏的公司；硬件转换对每个开发者都有好处，虽然《Giant》支持具有高质量纹理的模型，但 GeForce 使图像又提升到一个新的视觉水平，唯一的不便是我们要重写一部分代码；我们绝对使用了所有的新技术，所以《Giant》的图像会有大量新特点而且是出类拔萃的。

游戏名：Tread Marks
公司名：Longbow Digital Arts
发言人：主程序员 Seumas McWally

《Tread Marks》将只支持 OpenGL，我认为支持太多的 API 太费时——OpenGL 驱动非常全面，只支持一种 API 不会给游戏带来麻烦，尤其现今许多厂商都提供了 OpenGL 驱动程序给最终用户；我们将使用 OpenGL 的硬件转换，但不用光源，一般来说，软件光源在大多数驱动中并不快，而一旦使用了 OpenGL 后，只要硬件支持，游戏会自动使用；最主要的原因是使用硬件转换和光源会产生一个更真实的 3D 世界；我会选择 S3 的纹理压缩技术，而OpenGL 不支持环境凹凸贴图，据我所知 T－Buffer 没有被采用在游戏中。

游戏名：Summoner
公司名：Volition
发言人：主程序员 Mark Allender

我们会使用 D3D，但 GeForce 只支持 8 个硬件光源，似乎不够用；



在 T& L 的支持下，可以让我们实现很精细的场景，像字母这样的小物体都可以清晰显示出来；另外 GeForce 的 GPU 可以减少许多代码编写过程，缩短开发周期；我们可能在游戏中使用凹凸贴图和 T－Buffer 技术，但我们只使用 T－Buffer 的全屏抗锯齿，这会使得图像更好，T－buffer 的动作模糊等技术将在明年游戏中陆续使用。

共有 9 个公司代表发言，从大公司到小公司都阐述了在使用新技术时的观点。从中我们可以看出各种新技术目前尚且没有哪一种具备绝对的优势，可能 GeForce 获得的优势略多些，但 Voodoo4 也有可能后来居上，就让我们拭目以待吧！

本栏编辑/Chance

实战 AMD Athlon + 微星 MS－6167

■文/显卡之家·李想

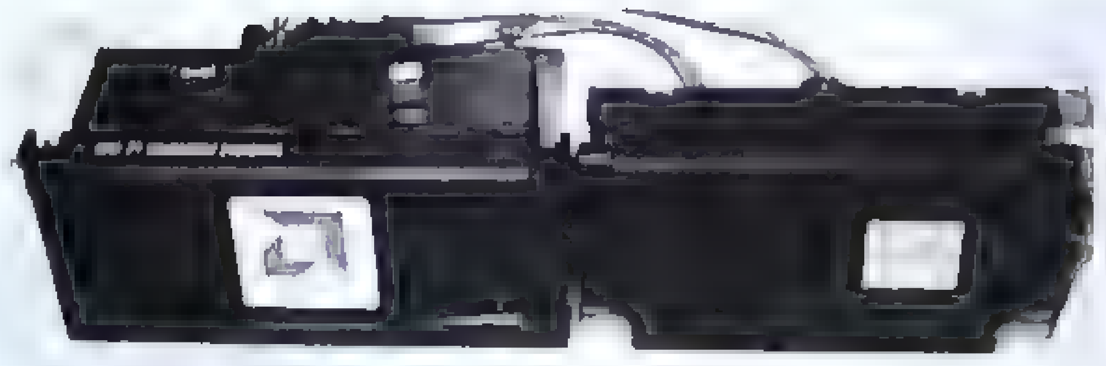
Athlon——AMD 的世纪末心血结晶。从技术和实际结果看，它确实是成功的高科技产品，它让 Intel 感到了有史以来最大的威胁，甚至出现了有点手忙脚乱的局面。Athlon 的价格其实并不便宜，无法使人像购买几百元的 Celeron 那样轻松决定，作为普通消费者和玩家，我们是否应该选择，怎么去选择 Athlon 呢？看完下面的文章，希望您心里面有一个底。

[Athlon 真的很强大！]

采用 Alpha 的 EV6 和 200MHz 前端总线，足可以让 AMD 傲视群雄，同时 AMD 吸取自己以往失败的教训：Athlon 除保持 K6－2 超越同频 Pentium Ⅱ/Pentium Ⅲ处理器的整数运算能力外，更大大提高了浮点运算能力。和 K6－2 相比，Athlon 有成倍的提高，这将使它在 3D 游戏、多媒体音频处理，以及密集图形处理上不再落后于 Intel 同档处理器。当然，除了以上这些，Athlon 的价格也很“强大”。

[和 Pentium Ⅲ的比较]

从结构性能看，毫无疑问，Athlon 的技术领先于 Pentium Ⅲ。在主要结构上，它采用双 64KB 的一级缓存，是 Pentium Ⅲ的 4 倍，不过二级缓存并没有像发布 Athlon 时说的那样是同步的——标准 Athlon 处理器是和 Pentium Ⅲ一样的 1/2 于 CPU 频率的 512KB 高速 SDRAM，但是支持高于 512KB 的二级缓存，这相对灵活一些（大容量缓存是针对 Pentium Ⅲ Xeon 设计）。遗憾的是 Athlon 虽然支持 MMX 和 3D Now!指令，但并没有能够支持 SSE。从现在看，支持 SSE 的软件有比 3D Now! 更大的市场，不过 Athlon 超强的浮点运算能力可以弥补这一切。



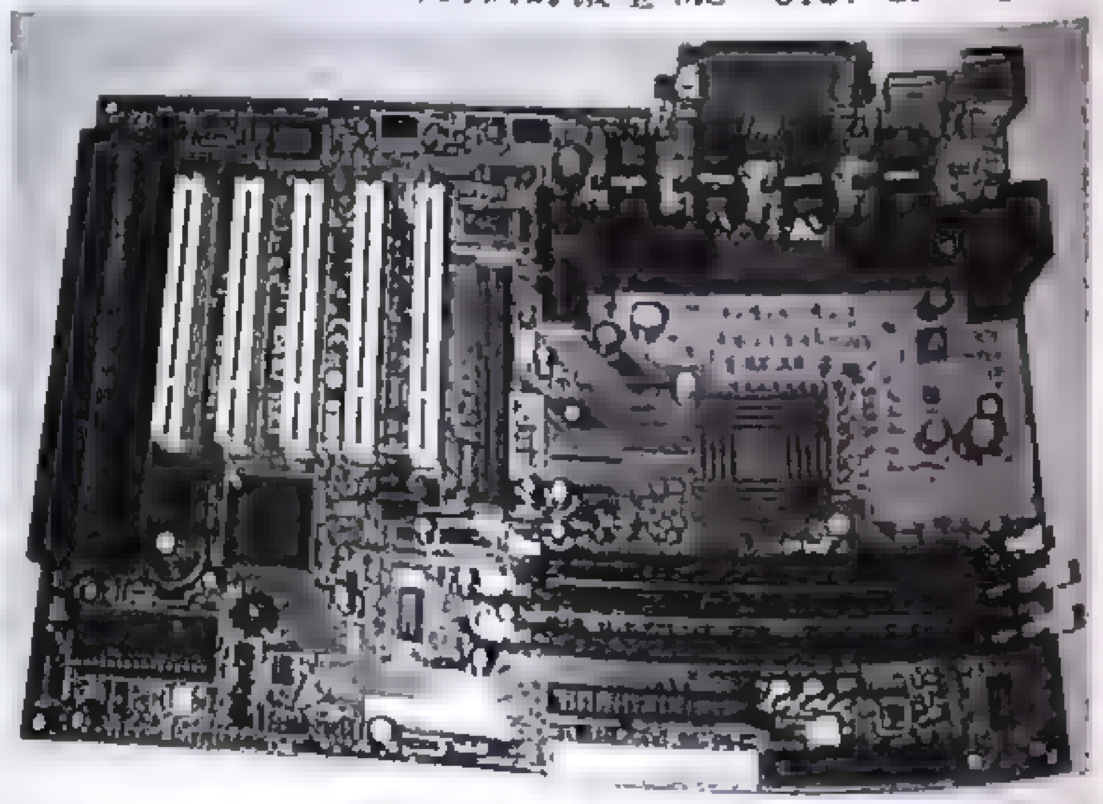
(图 1：和 Pentium Ⅲ的比较)

在工艺上，和 Pentium Ⅲ一样，Athlon 同样是 0.25 微米线程制作，但相对而言更先进一些：同样 600MHz 的 Athlon 仅需要 1.6v 电压，而 Pentium Ⅲ则需要 2.05v；应用 0.25 微米工艺，目前 AMD 顺利将 Athlon 做到了 750MHz，而 Pentium Ⅲ做到 600MHz 已经吃力了，600MHz 同时也变成了 Pentium Ⅲ的终结，剩下的则完全交给了新 0.18 微米 Coppermine(铜矿)处理器了，不过 700MHz 以上频率的 Coppermine 处理器今年是买不到的。就工艺情况说，喜欢超频的朋友应该明白 Athlon 的优势。明年初的对战不再是 Athlon vs Pentium Ⅲ，而是 Athlon vs Coppermine 了，同时 AMD 也正在将制作工艺由 0.25 微米向 0.18 微米转变，目前状况很乐观。

从系统总线看，Athlon 最吸引人的莫过于它的 200MHz 前端总线，这将是对手 Intel 的 2 倍，不过这个 200MHz 总线仅限于北桥与 CPU 之间的交换，因为内存及其它设备依然和 100MHz 芯片组一样——所以说 200MHz 是指前端总线，性能提高有限。也可以说现在是外部设备限制 Athlon 发挥，不过当 DDR RAM 和 RAMBUS 得以应用后，Intel 的下一代 133MHz 总线结构也就不是对手了。

[AMD 750 的代表作：微星 MS－6167]

AMD 750 芯片组是首款支持 Athlon 的芯片组，由 AMD 自己研究开发，完全针对 Athlon 进行优化。我们所测试的微星 MS－6167 SlotA 主板就是使用 AMD750 芯片组的产品，也是现在市场上所能购买到的支持 Athlon 主板的代表性产品。



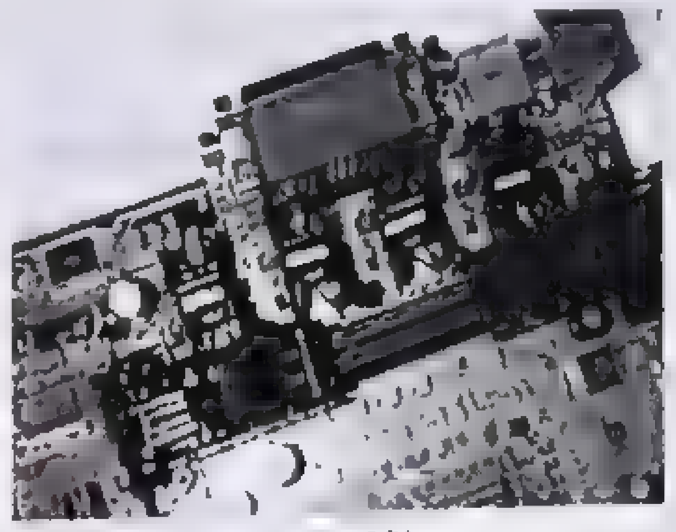
(图 2：微星 MS－6167)

6167 的南北桥芯片：AMD 750 由北桥芯片 AMD751 和南桥芯片 AMD 756 组成。北桥 AMD 751 芯片主要功能是提供对 200MHz 前端总线、AGP 2×接口、PC－100SDRAM 内存、PCI v2.2 规范和 ECC 内存的支持，除具备 200MHz 前端总线以外，其它并不吸引人，也不是 Intel i820 的对手。南桥芯片 AMD 756 主要负责 UDMA/66 硬盘的支持和 4 个 USB 输出，（市面上的 Athlon 主板还有一部分在南桥方面并非使用 AMD 756 芯片，而使用 VIA 686A 南桥芯片——经常能够在 Apollo 133/133A 主板上见到），除拥有 AMD 756 的基本功能以外，还集成支持 AC 97' 音频芯片（不过买 Athlon 的用户谁会对这种低档集成声卡感兴趣？）和对 AMR 设备支持。就好像 BX 和 Apollo 133/133A 的较量，我感觉南桥还是 AMD 756 更让人感觉踏实。

微星 6167——最标准的 Athlon 平台，支持目前市面已推出的所有 Athlon CPU，这块主板没有什么特别出众的地方，但是也没有那些功能很多的 Athlon 主板上所拥有的繁多的 BUG。主板设计很合理，用料布局方面都继承了微星的传统风格。由于是第一款 Athlon 主板，所以并没有加入超频的概念，CPU 从电压到频率全都是主板自动识别，这点让不少 Athlon 用户感到别扭，不过不用担心，Athlon 不一定必须依靠主板才能超频，同时能超频的 Athlon 主板也并非就有多大优势，后文有详解。

Athlon 主板价格比较贵，往往在 1500 元左右，为什么？就用我们测试的微星 MS－6167 来说，其实并非是主板利润高。仔细看看，首先你会发现，它是毫不偷工减料的 6 层 PCB 板基，一般 440BX 和 VIA 芯片组的 Slot1 主板大都使用 4 层 PCB；再看板上元件，电容明显使用的高档货，不少是日本原产；更值得注意的是，在 SlotA 插槽上方还有一排集成块（图－03），用来最大程度保证运行的稳定性，据说这些都是 AMD 在技术规格方面对主板厂商的要求。用料好、成本高，价格自然就贵，这也是没有办法的事情了。

从《家游》编辑部借出这套 AMD Athlon 600MHz 的 CPU、微星 MS－6167 和 32MB 版的 GeForce 256 显卡有半个多月，最开始曾经出现过 Win98 运行错误（蓝屏），按｛ESC｝可以正常返回的情况，在我到［http://www.msi.com.tw/technical/Bios/ainboard/6167.htm］下载了新版 BIOS 后，再也没有出现过任何意外，和任何 Pentium Ⅲ一样的稳定，甚至更高。



(图－03)

Win 2000 最新测试版也能保证很好地运行。Athlon 在使用过程中没有碰到过像 K6－2 软件兼容性的问题（350MHz 以上居然和 Win95 冲突），你不用考虑 Athlon 存在什么 BUG，它是一款非常成熟的处理器，同时使用 AMD 750 芯片组的微星 MS－6167 也是这一切的重要保证基础之一。

装上 Athlon 600 和微星 MS－6167 以后，再加上最新的 GeForce 256 显示卡，我当然首先要尝试一下 256 显示卡，我当然首先要尝试一下《QUAKE3》速度，当我接近 100fps 的《QUAKE3》速度，当我兴奋的输入“TIMEDEMO1”的时候，发现情况并非预料的那样好，只有 69fps（网上其他测试结果，相同配置是 90 多 fps），我又继续查询资料，发现原来是没有安装 AMD 750 芯片组的两个驱动补丁（你现在可以到我的网站“显卡之家”［http://www.3dinfo.net/software.htm］下载），安装完毕以后，速度立刻飙升到 94fps——性能完全发挥。

[测试实战]

Athlon 的性能到底如何？并非只靠技术名词能说明问题，还要靠实际软件来测试才能看出结果。

为尽可能使测试结果准确，我们准备了 Pentium Ⅲ 450MHz 的 CPU，将它超频到 133MHz×4.5＝600MHz（2.1v 电压）和一个便宜的赛扬 366MHz（千万别小看它）超频到 103MHz×4.5＝567MHz 来和 Athlon 进行对比。Athlon 使用微星 MS－6167 主板（测试中并没有使用 UDMA66 模式）；Pentium Ⅲ和赛扬使用的是 AOpen AX6BC Gold 主板。

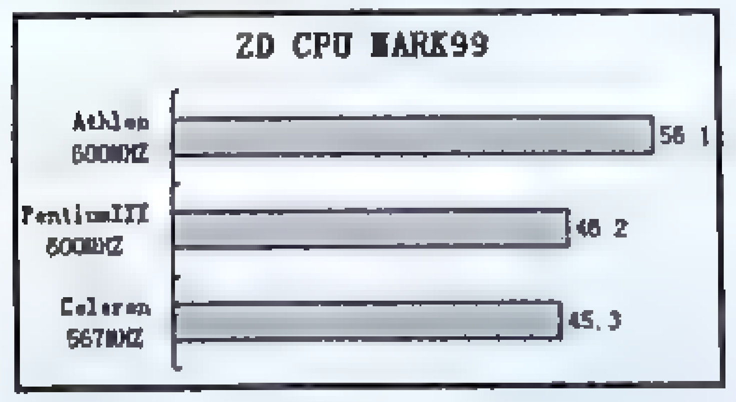
其余硬件配置相同，具体如下：创新 3D Blaster GeForce 256 显卡（32MB SDRAM）、樵风 PC－133 金条内存（64MB×2，CL＝2 模式）、IBM DJNA－371350 硬盘（7200 转/分；2MB 缓存）、创新 SB Live! 声卡。测试系统：Windows 98 SE 中文版（2222A）和 Direct X 7.0 中文版。

测试模式为：CPU 效能、应用测试、游戏测试。

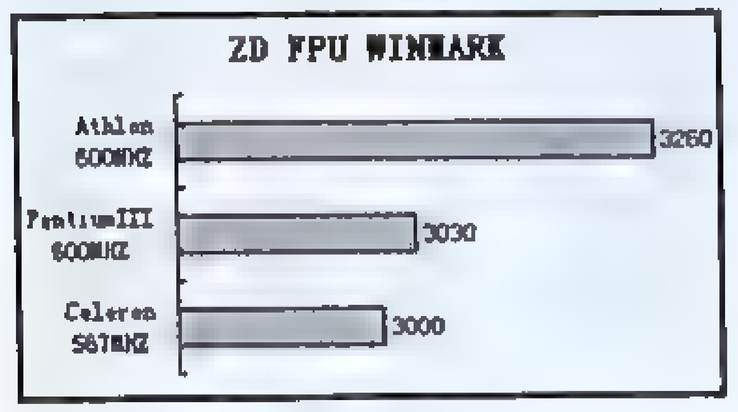
CPU 效能测试。必备的测试软件当然是《WinBench 99》的 CPU Mark 99 和《ZD FPU WinMark》，同时也准备了《SiSoft Sandra 99 Standard》这个简单好用的软件，因为它的测试过程相对简单，但可信度比较高。（表－01、02）

明显可以看出，在 CPU Mark 99 测试中，Athlon 600MHz 以绝对优势获胜，超过了 Pentium Ⅲ 600MHz 达 21%，而 Pentium Ⅲ还是基于 133MHz 工作的——较 100MHz 的 Pentium Ⅲ性能更好。同时你会发现，那块超频的 Celeron 567MHz 居然获得了和 Pentium Ⅲ 600MHz 相近的得分，别忘记了它是 567MHz，并非 600MHz，可见同步二级缓存的威力确实不小，也可

以预测配备 256KB 二级缓存的 Coppermine 会更出色。FPU WinMark 也和预料中的相同，但是 Celeron 的表现是否让你感到吃惊？

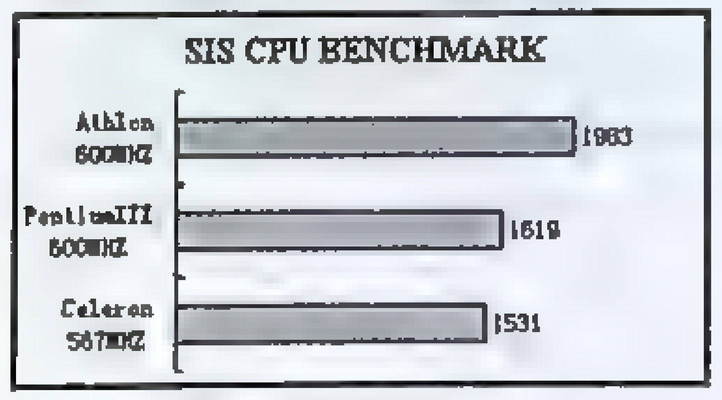


(表－01)

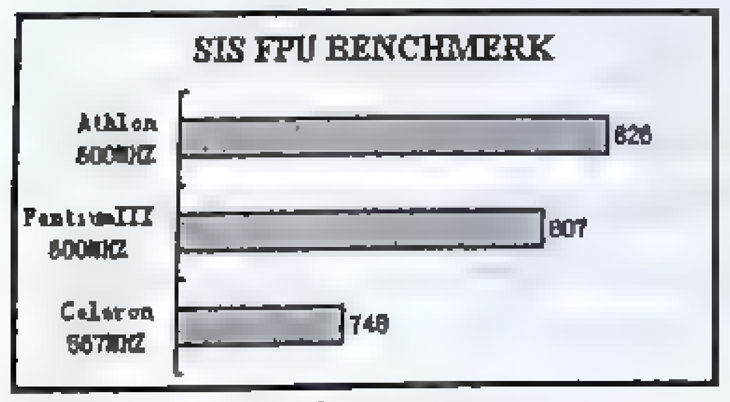


(表－02)

《SiSoft Sandra 99 Standard》的两个相同类型测试（表－03、04）结果和 CPU Mark 99、ZD FPU WinMark 大致相同，同时反映出 Athlon 性能确实超群，赞扬亦让人感觉到 150% 的超值。在《SiSoft Sandra 99 Standard》还有一项多媒体指令测试，由于基于的指令不同，所以无法测试，但是在测试 Athlon 600MHz 时我发现一个问题，Athlon 的 3D Now！性能不但没有增加，反而下降了——600MHz 的 Athlon 3D Now！性能还不及 AMD K6－3



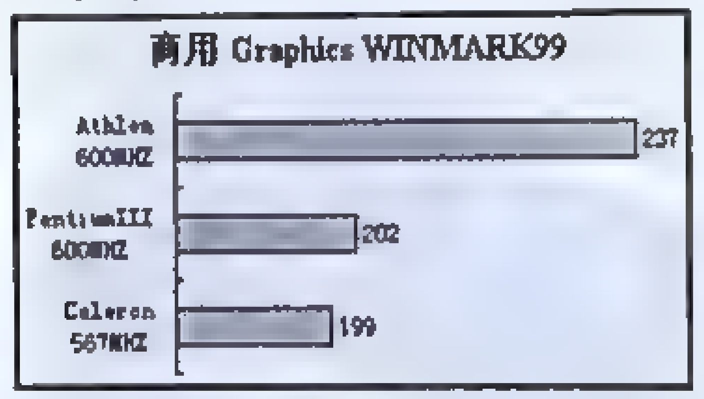
(表－03)



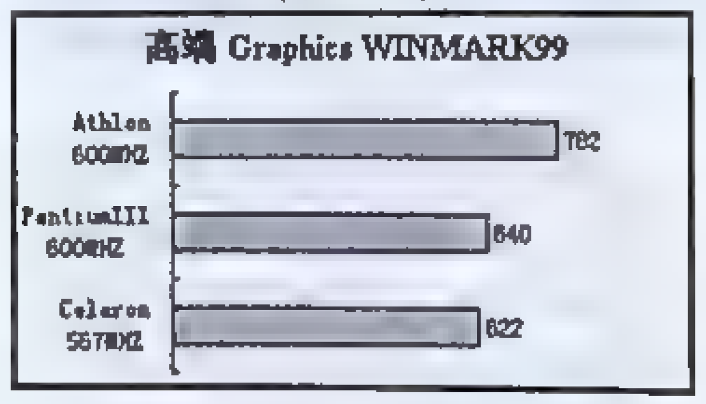
(表－04)

500MHz，这点留意一下，可能是 Athlon 为数不多的下降之一。

应用测试。我们应用的是 ZD"高端 Graphics WinMark 99"和"商用 Graphics WinMark 99"以及《3D Mark 99 MAX》，前两者反映的是处理器在实际应用软件中的图形性能，测试模拟运行《Word》和《PhtotShop》等在内的应用软件；后者则反映显卡及 CPU 在游戏中的表现，而且对 SSE 和 3D Now！多媒体指令进行了支持和优化，测试结果还有一项完全反映 CPU 性能的 CPU Marks。以上测试全部基于 1024×768×32bit@85Hz，无论是对处理器还是显示卡都要求比较高。（表－05、06）



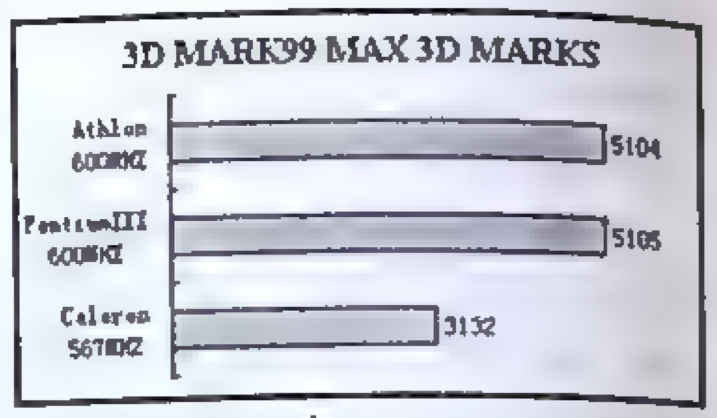
(表－05)



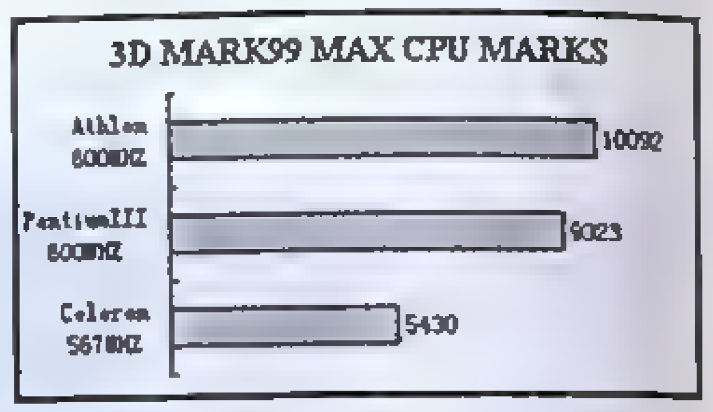
(表－06)

好的，测试结果没有什么改变，600MHz 的 Athlon 依然优势明显，是当之无愧的商用及高端 CPU 之王，对这方面有极端需求的人员似乎没有什么再值得犹豫的了，一句话，太强大了。

反映在《3D Mark 99 MAX》的 3D 游戏应用中似乎就不像上面的测试那样夸张了（表－07、08），CPU Marks 中，600MHz 的 Athlon 获得了和 FPU 能力成比例的优势，SSE 和 3D Now！实力不相上下。而在 3D Marks 的得分中，我感觉 5100 的分值似乎达到了这个软件极限，否则 600MHz 的 Athlon



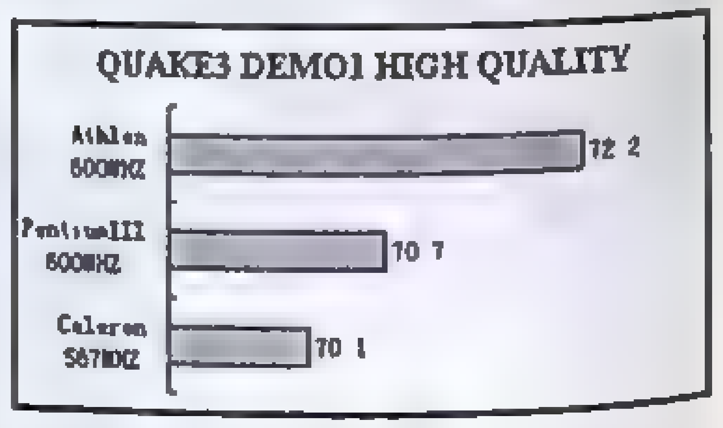
(表－07)



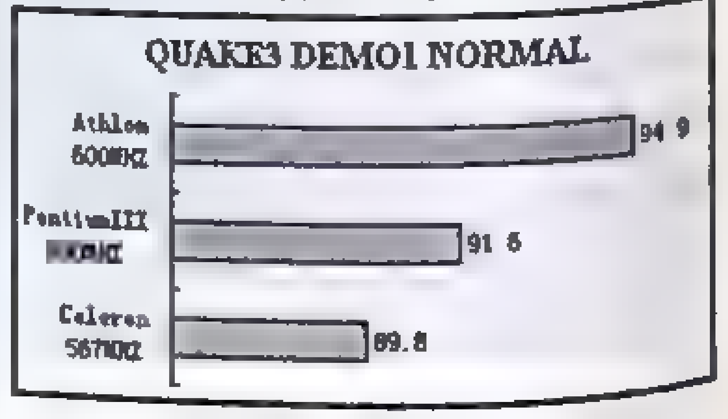
(表－08)

应该比 Pentium Ⅲ 600MHz 略高。可怜的 Celeron 小弟，由于只能支持 MMX，所以测试结果吃了大亏，幸好现阶段的游戏像《3D Mark 99 MAX》那样全面为 SSE/3D Now！优化的并不多，不信你往下看看。

游戏测试。《QUAKE3 ARENA》TEST v1.08，虽然是测试版本，但玩的人比任何正式版游戏都多——不像《兵人》虽然可以测试，但却是一个没有可玩性的游戏。近一时期，大家讨论最多的也就是《QUAKE3》和《三角洲特种部队 2》了，后者对 CPU 而言简直就是噩梦，没有 500MHz 以上的 CPU 别想玩爽了。本来 Athlon 有发挥一下的机会，可惜《三角洲特种部队 2》不



(表－09)



(表－10)

支持测试模式，只能看在《QUAKE3》中的表现。测试默认的 [HIGH QUALITY] 和 [NORMAL] 模式。（表－09、10）

虽然 600MHz 的 Athlon 获得了两项测试的第一名，但没有什么优势。567MHz 的 Celeron 同样不比比自己身价贵数倍的 Athlon 慢多少，同时也可以看出来，游戏速度基本上就是和 FPU 速度成正比，Celeron 不一定就比 Athlon 和 Pentium Ⅲ慢多少。

600MHz 的 Athlon 不负众望，获得了所有测试项目的胜利，我们也真正了解了 Intel 感到针芒在背的原因所在，Athlon 领先不是在某些方面，而是全面领先。

[测试后话]

超频问题：只依靠主板设置，Athlon 是不能进行超频的，即使某些宣称支持超频的主板也并非是理想的 Athlon 超频方法。这需要通过一些非标准外频来超频。600MHz 的 Athlon 是以 200MHz×3 的频率工作，要想超到 700MHz 就是要 200MHz×3.5，而可超频 Athlon 的主板并非是这样，这也是一些超级高手为什么没有选择那些能够支持 Athlon 超频的主板，而通过改造 Athlon CPU 本身来实现真正超频。对 Athlon 的 CPU 改造大家也许听说过，没有电路基本功很难实现。但是现在好了，TOM' S HARDWARE 发明了一种更好的方法，你只需要找熟悉电路的朋友帮你制作一个电路板卡，就可以插在 Athlon 上面进行超频，比起原来的方法要简单很多。我们也可以相信，这种 Athlon 超频卡会由正规厂商生产出来，那时你只需要花几十元就可以方便地超频 Athlon。Athlon 超频非常容易，500MHz 可以轻松超到 650MHz，600MHz 挑战成功 750MHz 也不是什么太困难的事情——它比 Pentium Ⅲ的超频性能更好。

购买与否：这个问题困扰着很多朋友，其主要原因就两点：主板问题和价格问题。很多人使用的都是 Intel 440BX 主板，搭配低档 Celeron 或者 Pentium Ⅱ。同样升级到 500MHz 的处理器，虽然 Pentium Ⅲ和 Athlon 价格差不多，但购买 Pentium Ⅲ可以直接放在 BX 主板上用，而 Athlon 则需要多付出 1500 元的主板钱。即使是同样购买新主板，Slot 1 的 VIA 693A/694X 或者 Intel BX 还是要比 Athlon 主板便宜 600 元。对于这 600 元是否值得，只有你自己去衡量了，不过用了这段时间，感觉 Athlon 确实强大。对于那些真正的发烧友似乎没有犹豫的必要，用 Athlon 去挑战 Pentium Ⅲ所达不到的境界吧。

我个人认为，500MHz 的 Athlon 加上一块像微星 MS－6167 这样的优秀主板，总共 3500 元多点的价格并非那么难以接受，剩下的就是去超频和享受 Athlon 的超强性能。

总之，Athlon 真的很强大——也很贵，有点让我无所适从。以往，AMD 为处理器技术做出了巨大贡献却总是不能盈利，对于 Athlon，我们祝福它好运吧。

AMD Athlon 超频谈

编译整理/显卡之家·李想

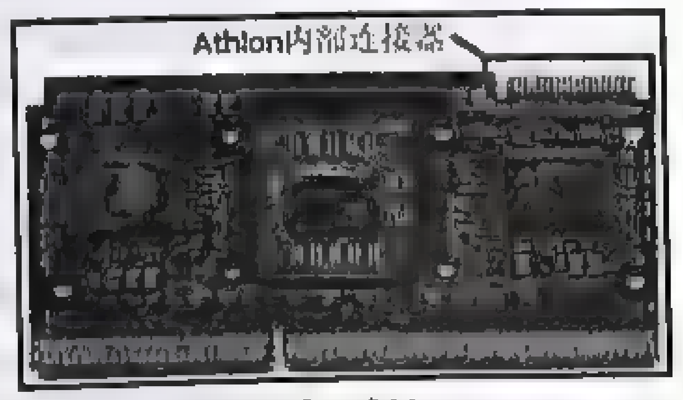
我们以往所知道的 AMD Athlon 超频方法充满了危险，而且实现方法也很困难——需要具备 SMD 焊接经验，据我所知，实现该方法的类似设备，价格在两年前要 100 万港币左右。当然该设备并不是用来贴 SMD 小电容的，而是用来贴 BGA 芯片用。这对于国内 DIYer 可不是一个好消息——毕竟超频是为了省钱！

为了让购买了 Athlon 的玩家能物尽其用，现在向大家介绍一种相对简单且实用的 AMD Athlon 超频方法。

使用 Athlon 内部连接器超频

也许你已经知道了，Athlon 的时钟频率是可以通过其内部 40pin 连接器改变的（图－01）。你必须打开 Athlon 的盒子才能看到该连接器。打开的时候一定要小心，使铝制散热板与塑料盖分离，最好用一把宽刃且锋利的刀子作为工具，小心不要碰坏了里面的任何零件。

塑料盖是通过散热板上的 4 条小金属棒开槽连接着，打开的方法非常类似于打开旧式 PⅡ。头 3 条小棒比较易拆，但第 4 条比较困难。



(图－01)

拆 Athlon 盒子最困难的那根小棒是按照正对塑料盒方向，左下脚的那根。它的另一边就是带有 [AMD] 标记的黑色塑料标签。

超频所需要的器件

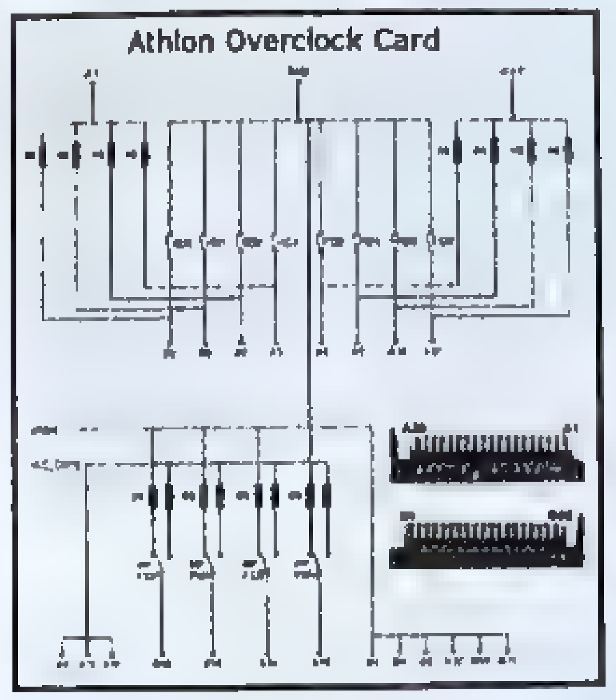
最好使用如图所示的专业连接插头（图－02）。

它用于直接连接一块小的 PCB，而该 PCB 则是用来放置超频所需要的 DIP 开关及一些电阻用。迄今为止，我在网上所看到的解决方案都有点不够专业。你可以自己随便找一个插头（上面的那个是由 AMP 制造的），也可以直接

买一块像这样的“超频专用卡”。其他解决方案都非常危险，因为它们总是带有一大堆凌乱的电线，要是其中一条的封皮破了就不得了了。总之使用插头比使用一大堆电线来缠绕 CPU 要安全的多。

(图－02)

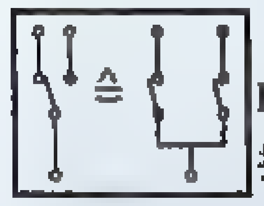
接着，你需要的是下面这张电路图(图－03)。看，这个电路多么简单，要实现它是没有任何困难的。如果你要正确做出它的话，只要按说明做出＋5v、地（GND）以及＋3.3v 就可以了。



(图－03)

我们必须找到提供 VCC_CORE 电力的方法，然而 CPU 上的 VCC_CORE(通常由连接器的 A8、A12 和 A15 提供，并且被 BP_FIDs 所使用）的电压大都低于 5v 或者等于 3.3v。而且要对它们做手脚可不是一件易事！如何才是最好的解决之道呢？

我认为，解决该难题的唯一方法是使用 CPU 外部电压来实现。使用一个标准机箱内部电源插头，也就是那些用来连接硬盘和风扇之类的电源插头。这些插头提供了＋5v、＋12v 和 GND。你可以使用一个微型变压芯片从＋5v 及GND 中获得＋3.3v。该芯片不会浪费太多电力（最高只有 400mw)。该 3.3v 只是用来带动上图中的一些电阻而已。



(图－04)

在电路图的下半部分，你会发现 BP－FIDs 的问题。由于能在两个不同来源进行切换，只需要两个 ON/OFF 开关就能完成同样的工作。你只需要记住，保持两个开关的状态为相反就可以了：一开/一关。(图－04)

下面这个清单就是我们需要的必备条件：

一个 40pin 的 AMP 连接器，插口宽度（pitch）为 1.27mm 或者 1/20inch；

一块 PCB 板，用于依照上图放置 3.3v 的变压器；

两个具备 8 开关的 DIP 开关；

4 个 4×56Ω 的 SMD 电阻串；

一个低瓦数 SMD 3.3v 变压器；

一个支持 Y－cable 的 PC 电源（用于提供电线及为超频卡提供电力)。

具备上述条件，你就可以制造属于自己的且通用的Athlon 超频卡了。我相信你们当中的许多人并不会自己去设计电路板，但我也相信，当这篇文章发表后，会开始有公司制造这种超频卡。希望到时候会有更多朋友能方便地使用它。

下面让我们来看看该如何设定

第一张给出的表格是频率设定：FID = frequency ID settings。大家通常都会使用 multiplier 设定。(表－01)

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	on	on	off	on
[illegible]	off	on	off	on
[illegible]	on	off	off	on
[illegible]	off	off	off	on
[illegible]	on	on	on	off
[illegible]	off	on	on	off
[illegible]	on	off	on	off
[illegible]	off	off	on	off
[illegible]	on	on	off	off
[illegible]	off	on	off	off
[illegible]	on	off	off	off
[illegible]	off	off	off	off

Copyright by Tom's Hardware Guide 1999

(表－01)

VOLTAGE	VID0	VID1	VID2	VID3
[illegible]	on	on	off	off
[illegible]	off	off	on	off
[illegible]	on	off	on	off
[illegible]	off	on	on	off
[illegible]	on	on	on	off
[illegible]	off	off	off	on
[illegible]	on	off	off	on
[illegible]	off	on	off	on
[illegible]	on	on	off	on
[illegible]	off	off	on	on

Copyright by Tom's Hardware Guide, 1999

(表－02)

下一张表称为 BP_FID。如果你希望 Athlon 能工作于按表－01 设定的频率，就必须让 BP_FID 的设定跟 FID 设定保持一致。(表－02)

下面的表格是关于电压设定。要注意，过高的电压会伤害你的宝贝 CPU！！(表－03)

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	GND	GND	VCC_CORE	GND
[illegible]	VCC_CORE	GND	VCC_CORE	GND
[illegible]	GND	VCC_CORE	VCC_CORE	GND
[illegible]	VCC_CORE	VCC_CORE	VCC_CORE	GND
[illegible]	GND	GND	GND	VCC_CORE
[illegible]	VCC_CORE	GND	GND	VCC_CORE
[illegible]	GND	VCC_CORE	GND	VCC_CORE
[illegible]	VCC_CORE	VCC_CORE	GND	VCC_CORE
[illegible]	GND	GND	VCC_CORE	VCC_CORE
[illegible]	VCC_CORE	GND	VCC_CORE	VCC_CORE
[illegible]	GND	VCC_CORE	VCC_CORE	VCC_CORE
[illegible]	VCC_CORE	VCC_CORE	VCC_CORE	VCC_CORE

Copyright by Tom's Hardware Guide, 1999

(表－03)

二级缓存分频

许多网站上都谈到 Athlon 的二级缓存分频问题。目前所有的 Athlon 二级缓存都是使用 2 分频，这意味着 Athlon 的二级缓存运行频率为 CPU 运行频率的一半。即将到来的 750＋ MHz 的 Athlon 将会使用 2.5 或者 3 分频，除非 AMD 有能力把 L2 Cache 内置在 CPU 里一起封装。有一系列的网站通过改变 Athlon 电路板 SMD 电阻来改变 L2 Cache 分频方式。现在这已经没必要了。如今 L2 Cache 的分频已经可以通过软件来设定了。某些主板上的 BIOS 设计可以自动改变分频以满足高频率 Athlon 芯片的需要。甚至可以说，如果你要将 Athlon 超频至 800MHz，也不需要手工更改这些设置，BIOS 可以自动改变分频。

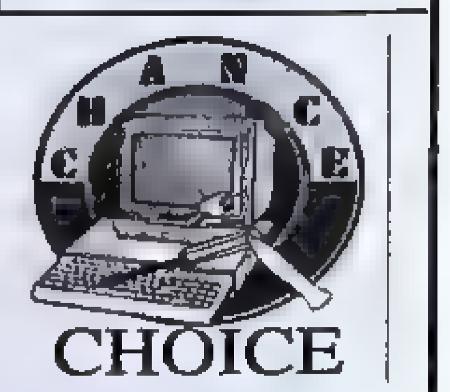
结　语

上述方法是可行的，而且我已经看到了相应的“作品”。我尝试编译这些文章，并且在其中有使用这一方法的超频卡图片。希望大家看了以后能有所启发，说不定……哦？还是不说为好，免得你的 Athlon 烧坏了以后找我算帐，呵呵……

ATI 全能重拳手

——All－in－Wonder 128

■文/Windbell

名称：	ATI All－in－Wonder 128	编辑选择奖
性质：	多媒体视频卡	
厂商：	冶天科技/东方讯怡 010－62526016	
特色：	功能全面、性价比高	
不足：	不适合游戏发烧友购买	
售价：	人民币 2350 元	

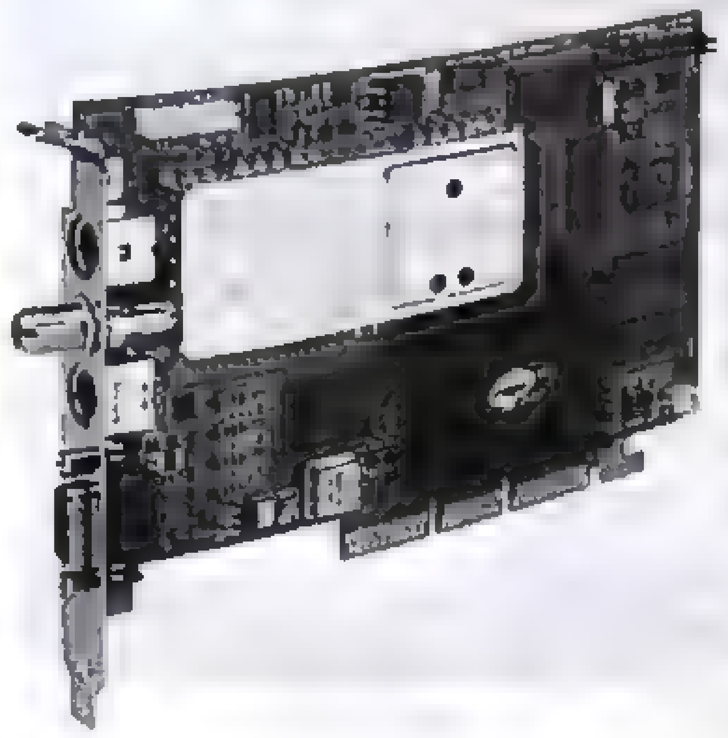
引　言

电脑数字视频一直是电脑显示系统中一个重要的组成部分，随着电脑硬件技术的飞速发展和机价格的不断降低，电脑视频产品也逐渐在普通家庭中开始普及，许多爱好者已经不再甘于仅仅观看别人的作品，而希望自己制做视频作品。在这样的趋势下，国际上许多显示制造商都在力图将视频功能更好地整合在显卡中，从而以这种综合型产品来拓展 2D 和 3D 以外的市场。

在这些档次不一的产品中，最引人注目的要数加拿大 ATI 的 All－in－Wonder 系列和 Matrox 的 Marvel 系列。这两个系列的产品都以出色的综合性能和独到的视频采集编辑功能而广受好评。现在 ATI 和 Matrox 都在自己最新显示芯片的基础上推出了各自的多功能显示卡产品。ATI 推出 All－in－Wonder 128，Matrox 推出了 Marvel G400。笔者在使用这两款产品后，感觉二者都很值得广大电脑视频爱好者一试，所以随手写下一些使用中的感受，以供大家参考。(编者：关于 Matrox Marvel G400 的文章，我们将刊登在 2000 年 1 月号的杂志上，敬请关注）

简　介

ATI All－in－Wonder 128(以下简称 AIW128)是 ATI All－in－Wonder 系列的第 3 代产品，它的前两代产品 All－in－Wonder 和 All－in－Wonder Pro 曾以其全面和稳定的性能获得不少赞誉。但是由于当时的 CPU 和硬盘等周边硬件设备不够强劲，所以前两代产品的视频性能只能满足玩家部分要求，还不能算非常出色。而现在的显示芯片、CPU 和硬盘等部件对个人视频制做来说完全可以提供强力支持，所以 ATI 最新推出的 AIW128 终于在 2D/3D/TV 调谐/视频输入和输出等方面的性能上都有了显著提高。



AIW128 的显示芯片采用 ATI 最新 Rage128 GL，卡上载有 16MB 显存。对这款显示芯片大家褒贬不一，有人认为它的 2D 和 3D 性能都非常出色，但也有人认为它早已被 TNT2、Voodoo3 和 G400 等新推出的产品所淘汰。笔者认为，对于那些超级游戏玩家来说，Rage128 显然无法满足您苛刻的要求，但是以 AIW128 的定位来说，它为视频功能提供了坚实稳固的显示基础，并且无论是日常电脑应用还是游戏娱乐，它都可以提供相当不错的效果。相信大家对此款显示芯片都已经很熟悉，本文对其只做一点简单介绍。

2D/3D 性能表现

AIW128 的 2D 性能虽不能说是极品的表现，但也确实非常出色。对 2D 来说，现在各款显示芯片都已经将 2D 性能基本发挥到极限了，无论哪一种产品都不会有大幅度的领先，所以对于文本、制表和二维图象制作等一般用途，常用分辨率下感觉不到同其它最新最强的产品有何差别。如果一定要说有些遗憾的，是 AIW128 最高分辨率只支持到 1920×1200 象素的分辨率，比其它最新显示卡支持的 2048×1536 象素要略低一些。所幸能有支持如此高分辨率显示器的超级玩家实在太少，大部分人都是在用 800×600 象素到 1280×1024 象素之间，所以对家用来说一般不会感觉到有何不足。

现在一款显示芯片的 3D 加速能力可以说是衡量其成功与否的最重要标准。AIW128 支持非常多的 3D 特效，其中主要包括：

Bilinear/Trilinear Filtering
Line & Edge Anti－aliasing
Texture Compositing
Texture Decompression
Specular Highlights
Perspertively Correct Texture Mapping
Mip－Mapping
Z－buffering and Double－buffering
Bump Mapping
Fog effects, texture lighting, video textures, reflections, shadows, spotlights,
LOD biasing and texture morphing

在实际运行游戏中，它在效果表现和游戏速度都有不错的表现。而且其驱动程序中带有完整的 OpenGL ICD，也可用来进行 3D 制图。作为“第 3 代半”3D 加速芯片，Rage128 能有如此性能已经实属不易，只可惜生不逢时，被淹没在 G400 和 TNT2 等第 4 代 3D 加速卡的身影中。希望 ATI 能够加快研发和推广速度，以免在激烈的 3D 加速市场中落伍。

除了 3D 性能，视频回放也是体现显示芯片效能的一个重要组成部分。现在基本所有显卡对 VCD 和 MPEG－Ⅰ视频回放效果都可以满足人们的要求，更多的人开始将 DVD 播放作为新的购卡参考标准。ATI 显卡的视频播放性能向来是有口皆碑的，AIW128 对 MPEG－Ⅰ/Ⅱ的播放效果可以同硬件解压卡相媲美。由于它硬件支持 iDCT 和动态补偿（Motion Compensation），所以在较低档 CPU 系统下仍然可以得到鲜艳流畅的 MPEG－Ⅱ播放效果。特别是动态补偿功能，它允许在低档 CPU 系统中仍能保持流畅的播放速度。而其它大部分显卡都不是硬件支持该功能，又或不完全硬件支持这两项功能，所以在较慢的系统中，众多显卡产品里，MPEG－Ⅱ播放效果恐怕无出 AIW128 其右者。

视频性能表现

AIW128 采用的视频采集压缩芯片是 BT829Pro。上一代产品 AIW Pro 也是使用这款芯片来进行 MPEG 采集。现在 AIW128 增强了它原有效果，通过更新的驱动和软件，压缩后的 MPEG－Ⅰ视频图像色块变小了，图象边缘的锯齿也有所减少。这样，用其制作出的 VCD 效果更好。在此基础上，AIW128 增加了 MPEG－Ⅱ压缩功能。如今大家已经不再满足于 VCD 的图象效果，DVD 以更清晰的图象表现而逐渐成为新一代视频标准，其取代 VCD 而占据市场主流之势已开始显露。拥有 MPEG－Ⅱ采集压缩意味着您自己可以在家制作 DVD 电影。AIW128 这项功能无疑成为众多视频发烧友所瞩目的焦点，这也是 AIW128 最大的卖点所在。

下面我们来看一下 AIW128 最具特色的视频功能在实际使用中的情况如何，看它是否如同宣传的那样功能强大。

AIW128 在硬件安装上比一般显示卡要多一些步骤。这是因为它不仅需要连接电脑的显示器，还要连接视频输入/输出设备。在卡的档板上除大家熟悉的 15 针 D 形显示器接口外，还有一个视频输入口、一个电视讯号输入口和一个视频输出口。

视频输入口外接一条紫色的视频电缆，这条电缆的另一端是一块半个巴掌大小的长方形模块，上面有一个 S 视频端口、一个复合视频端口和左右声道音频接口——这个模块被有些人吹捧为方便快捷的“视频外接盒”，但笔者觉得它实在太小，做在上面的接口也并不很多，倒不如称为一个“视频外接模块”更合适。电视讯号输入口可以连接电视天线，或者有线电视标准插口（随包装并没有提供接线）。视频输出口外接一条视频输出线，线上分有一个 S 视频端口、一个复合视频端口和一个用来接声卡 Line－Out 的音频插头——只有将这个音频插头接到声卡上，才能听到 TV 或摄像机等视频设备提供的声音。包装中另外提供了一条 S 视频线和一条复合视频线，以便用来连接视频输入和输出设备，但可惜没有附送音频线，需要您自己准备了。

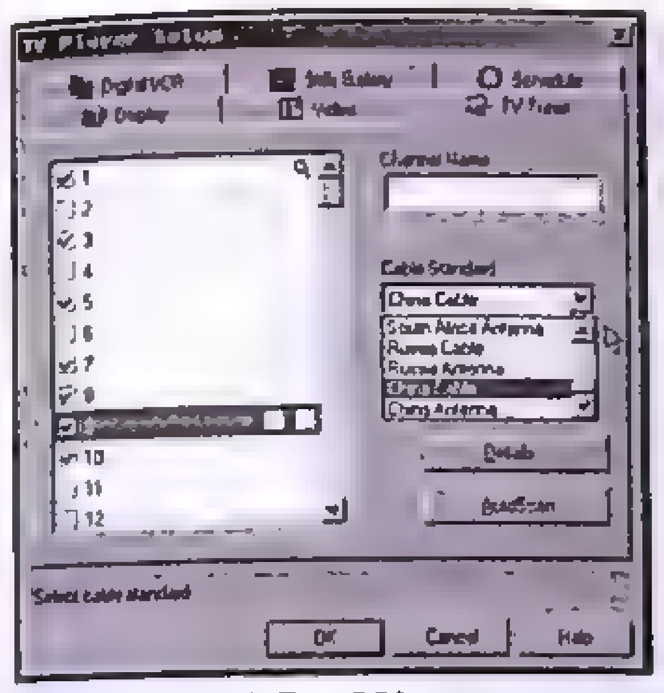
总的来说，AIW128 的硬件安装，尤其是视频设备的连接还算蛮方便，3 个接口的功能和接线区分很清楚，一般不容易将接口搞错。笔者认为最方便的是那个“视频外接模块”可以用附带的尼龙贴纸粘贴在任何你觉得方便的地方，笔者就将其侧贴在显示器面板的下方，既连接方便又节省空间。另外，AIW128 卡上有 CD 音频的输入和输出口，如果将其与光驱和声卡连接，就可以在做视频采集和编辑时从 CD 中输入音频讯号。

AIW128 的驱动安装非常简便且顺利，显示驱动、TV 驱动和视频驱动的安装一气呵成。显示驱动安装允许用户选择 DVD 区码，提示中表明用户可以将区码更改 5 次，然后就会固定下来。好在我们还可以找到第 3 方的区码破解软件，否则我想这区区 5 次更改是满足不了许多用户的实际需要。

显示驱动安装完毕需要重新启动系统，然后会提示发现 ATI BT829pro、ATI TuneP 和 WDM TVTuner 等视频硬件，并自动安装视/音频等多媒体设备驱动；再次重启系统后，会出现 TV 输出对话框。用 S 视频线或复合视频线连接好电视后，按对话框提示一步步调节好电视显示效果，所有安装程序就大功告成了。AIW128 的驱动程序包括完整的简体全中文版，看来 ATI 非常重视中国市场，这也是对国内用户的一种体贴吧。

驱动程序安装好以后会有一个浮动任务栏（图－01），上面包括 DVD 播放、VCD 播放、视频编辑、电视播放和音频 CD 播放 5 个选项。对 DVD、VCD 和 CD 的播放器在这里就不多做解释，秉承 ATI 的一贯风格，其精美方便的界面和优质的画面表现会令所有用户感到满意。我们重点看一下它的 TV 调谐和视频采集编辑功能。

（图－01）

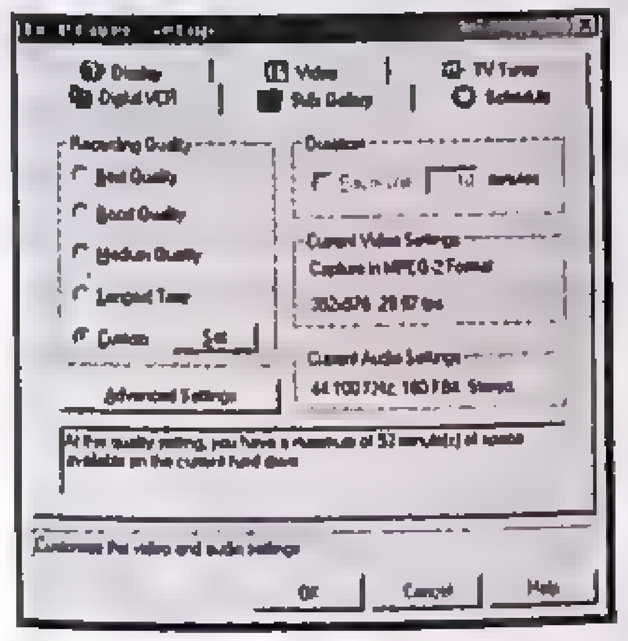


（图－02）

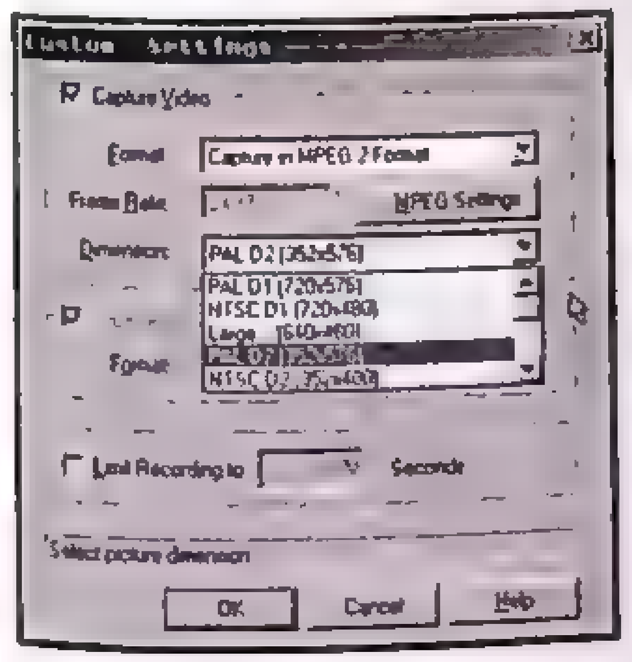
AIW128 的 TV Player 其实包括了 TV 调谐、视频输入和视频采集压缩 3 项功能。视频源可以通过按钮在电视讯号、S 视频讯号和复合视频讯号之间切换，并可以在任意一种视频输入情况下将视频采集压缩到硬盘。

AIW128 的 TV 调谐功能做得细致周到。在电视讯号区域选择列表中，包含了中国制式天线输入和中国制式有线电视输入（图－02），看来 ATI 对中国的电视讯号做了单独优化，以保证播放的高质量。从使用中看，效果确实非常清晰，和在电视上看没有什么区别，其单帧采集的画面甚至可以作为 Windows 的壁纸用。播放窗口的大小可调，分为 160×120、240×180、320×240、640×480（单位：象素）和满屏播放，您也可以拖动窗口进行无级缩放，调节到任何满意的大小。

AIW128 最多可以储存 125 个频道，节目频道的调节可以手动，也可以选择自动调节，这样能节省一些时间。选择自动调节，如果遇到讯号质量不够清晰的频道，虽然会记录下来，但是不会自动将其加入到播放频道列表里，需要手动选择才行。这个功能有利有弊，好的方面是在你的播放列表里将是最清晰的节目频道，不会有乱七八糟的看不清楚；坏的方面是有些讯号并不是很差的频道也没有选上，但你又非常想看，这就要在 125 个选项中一个个找，感觉有些麻烦。每一个频道都可以单独做优化，包括色彩、亮度和声音等多项调节，让你看任何一个节目都能得到最佳的画面和声音效果。电视频道也可以全部或者单独设置密码，如果你不想别人用你的电脑看电视，或者家长对孩子看电视节目有限制，可以通过设置密码来保护。

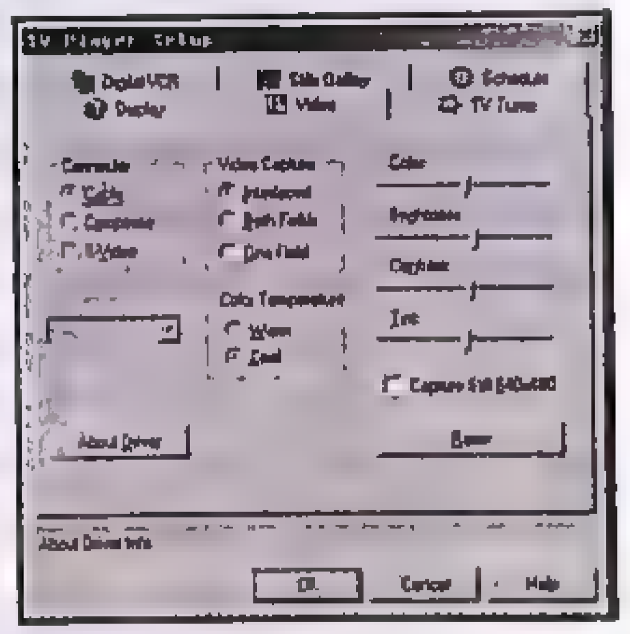


（图－03）



（图－04）

AIW128 的 TV 调谐还有一项很有意思的功能：电视节目的延时回放。这个功能让你设置正在播放的节目的重放时间。比如设置到 1 分钟，它就会在另外一个单独窗口中播放 1 分钟前的节目内容。这个播放过程是与你观看的节目同步进行，这意味它的播放内容永远比正在播放的内容慢 1 分钟（或其它任何由您设置的时差），并且用户可以在两个窗口间切换。它有什么实际意义呢？举个简单的例子：观看球赛，你对进球片断没看清而又想再看一遍，它就派上用场了，为你提供再一次看清的机会。或者你对节目中某句话没听清，也可以切换到延时回放窗口再听一遍。这个功能是通过存放在硬盘的临时 AVI 文件实现的。用户需要自己设置延迟时间的长短，但是笔者奉劝不要将这个时间定的太长，因为 AVI 文件需要的硬盘空间不小，缺省设定的 10 秒就要占用 4MB 多空间。所以一般设置 30 秒到 2 分钟比较合适，如果太长的话就会影响播放速度。毕竟这只是个临时应急功能，否则还不如直接用它的视频采集压缩功能录下来以待日后慢慢欣赏。



（图－05）

AIW128 支持的视频采集压缩格式很多，包括 ATI VCR1.0、ATI VCR 2.0、MPEG－Ⅰ/Ⅱ和几种 YUV 未压缩格式。YUV 格式不常用到，而且文件比较大，不适合储存。ATI VCR1.0 和 VCR2.0 两种格式都是 ATI 专用格式，最大支持 640×480 象素的分辨率。VCR1.0 基本已经淘汰，VCR2.0 的质量和效果比 1.0 版好很多。ATI VCR 格式主要用来进行视频编辑，因为不是通用格式，所以无法在其它显示卡上观看，也就没有很大的通用价值。AIW128 主要是靠 MPEG－Ⅰ/Ⅱ压缩来吸引用户的。

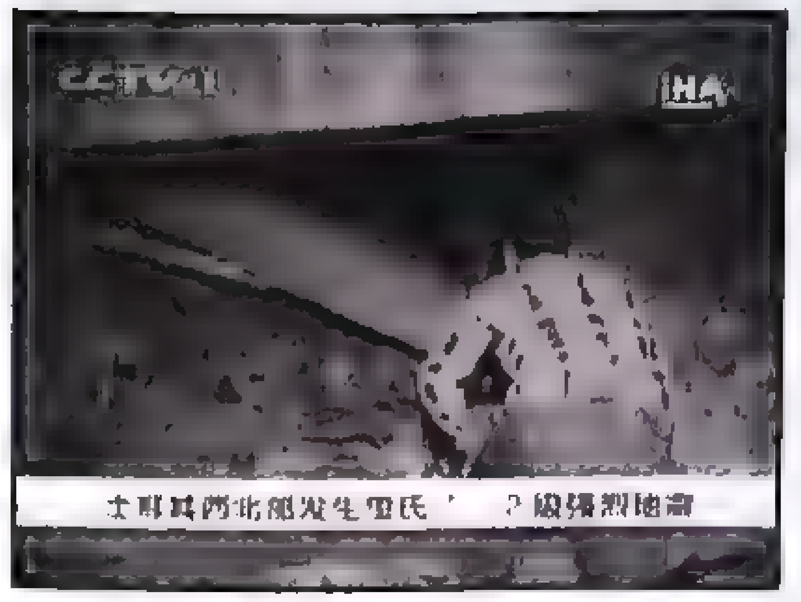
MPEG 采集是 AIW128 最基本的功能，标准分辨率 320×240 象素，也可以选择 CIF－PAL（352×288 象素）或者 CIF－NTSC（352×240 象素）以便配合用 CDR 制作 VCD。最小压缩分辨率是 80×64 象素，这个分辨率非常适合用于网络视频传输。MPEG－Ⅱ压缩是 AIW128 的重头戏。最大分辨率为 PAL－D1 的 720×576 象素和 NTSC－D1 的 720×480 象素。还有 Half D1 格式，即 PAL－D2 的 352×576 象素和 NTSC－D2 的 352×480。另外也有 640×480 象素的 Large 格式。当然，用户也可以选择其它更小分辨率压缩，但是就效果来说与 MPEG 格式没有很明显的区

别，所以一般不做考虑。(图－03、04)

AIW128 无论 MPEG 还是 MPEG Ⅱ的采集画面质量都很好。在画面效果调节中有色彩(Color)、亮度(Brightness)、对比度(Contrast)和色偏(Tint)4 项调节。虽然不多，但是一般也够用了。再通过对色温(Color Tempreture)的调节，可以将图像定位在暖色调或者冷色调上。这 5 项调节基本可以将图像效果控制在令人满意的程度上。另外还有视频场的设置。用户可以在隔行(Interlaced)、双场(Both Fields)和单场(One Field)中选择。因为电视一般都是隔行显示，所以选择隔行最接近原效果。双场效果最好，但是因为奇数行和偶数行都做处理，所以占用空间也随之加大了。相对来说，单场效果要差一些(图－05)。

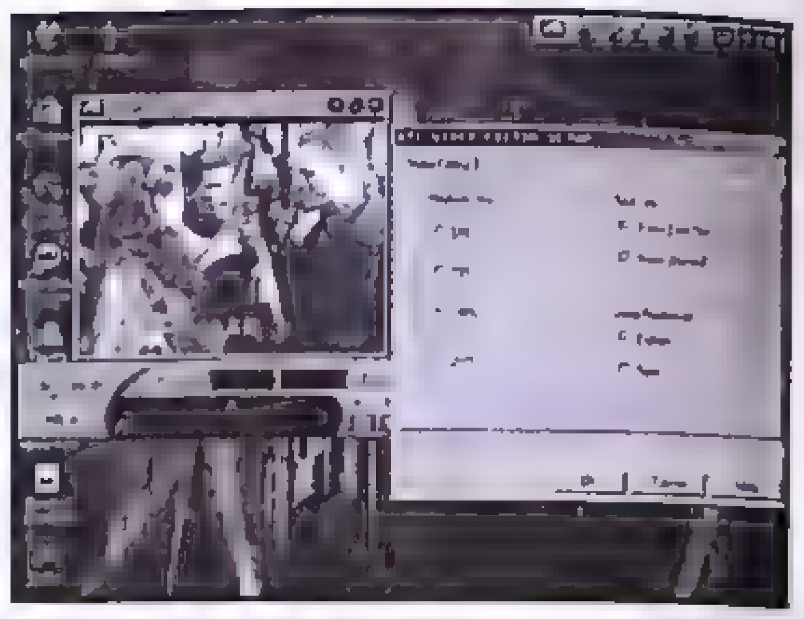
想得到最满意的采集压缩效果，要视 CPU 和硬盘等外围硬件设备的性能而定。因为 AIW128 是软压缩 MPEG 和 MPEG－Ⅱ，所以压缩质量非常依赖 CPU 的速度。现在一般家庭都能用到 PⅡ以上级别的 CPU 和支持 UDMA33 的硬盘，所以在这样的条件下压缩 MPEG 格式视频基本没有问题。无论流畅度还是画面效果，AIW128 都能为你提供很好的保证。但是对于压缩 MPEG－Ⅱ来说，想要最高分辨率下流畅压缩，没有一块 PⅢ500MHz 以上的 CPU 就不要想了。笔者在 C466 的系统下，最高可接受的分辨率是 PAL－D2，升到 Large 模式就开始严重丢帧；到 PAL－D1 模式，画面跳动只能用惨不忍睹来形容(但即使在 D2 模式下，画面质量也比 MPEG－Ⅰ清晰许多。当然这也需要有好的视频源才能达到)。

在采集过程中笔者对 AIW128 感到有一些遗憾，那就是视/音频不同步的问题。在采集压缩中，尤其是压缩电视节目，有时会出现影音不同步。在 10 次压缩电视节目测试中，每次长度 1 分钟，其中有 4 次出现不同步。最差的一次从开始就有 2 秒多的声音滞后。在从摄像机中采集压缩时，情况稍好：10 次中有 2 次不同步现象。笔者又对每种输入方式各做 3 次 30 分钟长时间采集，每次采集开始定在同步，而结果也并不十分令人满意：电视讯号输入和摄像机输入都各有 1 次比较明显的声音越来越滞后的情况出现。虽然 AIW128 大部分时间都压缩非常顺利，且 MPEG 采集压缩影音不同步现象是个难以解决的通病，但笔者还是希望 ATI 能够将其修补得更完善，起码要更减少现象发生的几率。



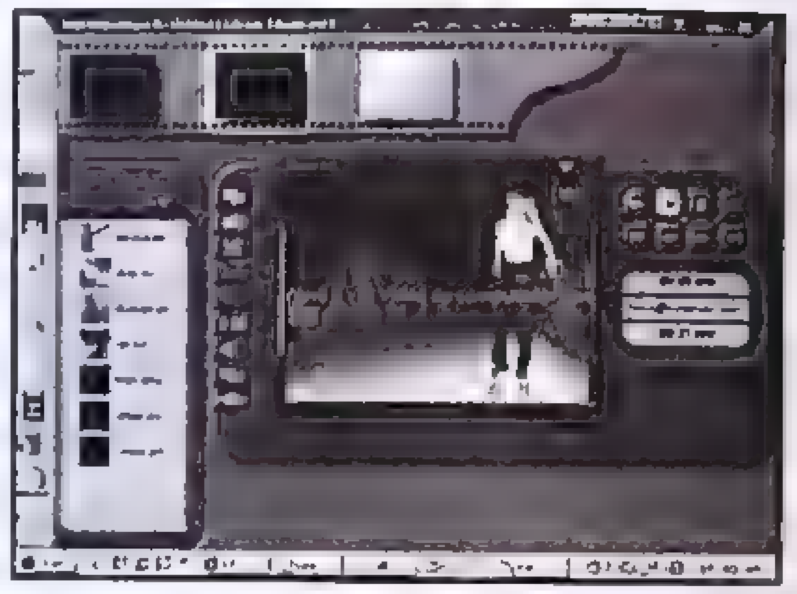
(图－06)

另外，AIW128 也提供单帧静态采集功能(图－06)，可以从 8bit 到 24bit 采集 JPEG、BMP、TGA、PCX 和 TIF 格式文件，并可以直接将采集画面设置为墙纸。



(图－07)

AIW128 带有一个简单的视频编辑工具(图－07)，用来编辑 AVI 和 VCR 格式的文件。它对 MPEG 和 MPEG－Ⅱ格式无能为力，而且功能太简单，只能做一些剪切，没有什么更大的使用价值。随卡附送软件包，带有 MGI 公司出品的《VIDEO WAVE 2》视频编辑软件(图－08)。这个软件比 AIW128 自带的编辑软件功能要强大很多，包括对视频文件的剪切、加入转场特效、配字幕等许多功能。《VIDEO WAVE 2》使用起来很方便，上手非常容易。如果没有特别需要，制作一些比较简单的家庭录像，它完全可以满足你的要求。如果还够，希望做出更好的效果，那么就需要配合《Ulead Media Studio Pro》，甚至《Adobe Premiere》这样的专业视频编辑工具了。它们可以提供更强大的功能和更精美的效果，做出的视频将会更专业。



(图－08)

至此，大家对 AIW128 有了一个大概的认识。它以出色的视频性能和相对低廉的价位吸引众多关注的目光。但我们是不是马上就要决定选择它了呢？不妨稍安毋躁，再来看一看另一款个人电脑多功能显示卡中的利器。请看下篇：犀利的“瑞士军刀”～Matrox Marvel G400－TV

Chance：

通过咨询冶天科技的朋友，关于视频压缩时影音不同步的问题，得到了这样的答复：随卡附带的软件，在进行视频压缩时默认的帧率是 29 帧/秒，但这一设定是针对 NTSC 制式；在国内使用，需要由用户将其手动改为 25 帧/秒，这样可以有效减少影音不同步的现象。

COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂

帝盟“速霸”使用印象

■文/K 毛毛

名称：	Diamond Supra Express 56K Modem	编辑选择奖
性质：	外置调制解调器	
厂商：	帝盟多媒体/广源行有限公司 电话：010－62630479	
特色：	接入速度快，联线稳定 2MB 的 Flash ROM 升级能力强	
不足：	软件汉化不足	
售价：	人民币 599 元	

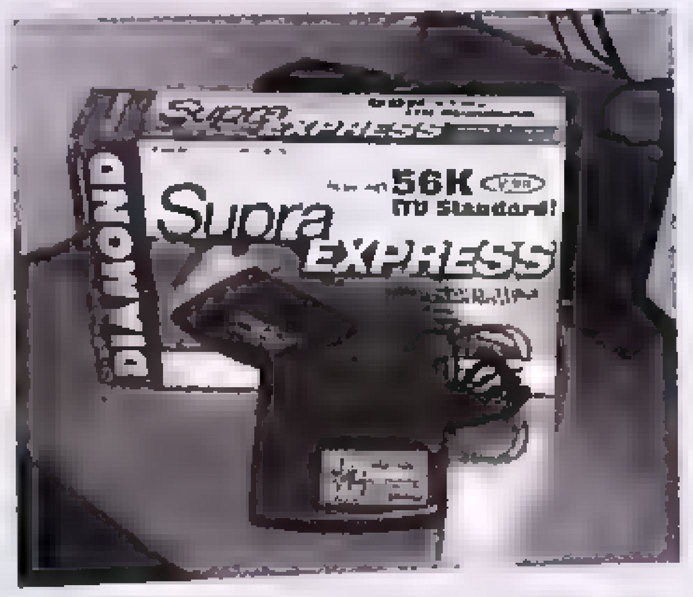
在《家游》的广告中看到了“帝盟速霸全面降价，全国统一定价 599 元”，我 X，擦了擦眼睛，是真的耶！原来，常上的聊天室，至少有 3 个网友用这只猫，众口一词：好猫！我也是向往已久，问题是是过去 7XX 元的价格让我一望兴叹，现在好办了，毫不犹豫去搞了一只。

新款速霸采用 ROCKWELL 芯片，完全支持 V.90 和 K56flex 标准，包装的塑料套上有“广源行”正品标志，呵呵，应该没问题。要知道，帝盟在国内上市的正品可是为中国电话线路作过修正的。要是不小心买到水货……嘿嘿，去美国上网用吧！

小猫背面共有 4 个标，看了半天写着“MADE IN CHINA”和“MADE IN USA”？到底是哪造的，管它呢！把它大卸八块：作工还不错，选料上品，可是依旧看不出名堂。还是用吧。

把小猫接至 COM 1，开机，在 Win 98 下成功确认帝盟速霸，要求插入兴盘，完成安装还多一个音频设备。它随机附送很多软件，除帝盟招牌菜“SHOT GUN”，还有 FAX、自动答录电话、语音 E－MAIL 软件……大概数了一下，可能有好几十种。可以说是一只武装到牙齿的猫。美中不足的是，这些软件全是英文版，看来帝盟的产品本地化工作做的还不够。

SHOT GUN 是帝盟公司为适应日益宽广的信息高速公路自行开发的一个双猫上网软件，用两条电话线，两只帝盟速霸，理论上可以游 56K＋56K＝112K 的上网速度，可以和专线媲美，而且 SHOT GUN 还具有 SMAT 功能，有电话打过来可以自动断开一条线，不会影响接电话。但由于笔者没有两条电话线，所以没有机会试用了。



看看这只“速”霸的速度如何。先试 163 电信账号。下午 4 点是上网高峰，浏览和下载常让人心急如焚，以前这个时候我是绝不上网的。设置好拨号网络，连接 163，速率 49333，联上“华军”的网站，找了一个 2.1MB 的软件，用“蚂蚁”拉下来，开始 3.8KB/S，后来稳定在 4－4.5KB/S 之间了。一共用了 8 分 20 秒；又试验不用“网络蚂蚁”，直接用 IE 点击下载，速率在 4KB/S 左右，共用 9 分钟，速度比较满意。

进一步考验它的能力，又联上 BLEEM 网站——以前我的老猫对国外网站从来都是“芯”有余力不足，这次可不同，不用 20 秒打开网页，开始用“蚂蚁”下载 940KB 的 BLEEM 1.5 版，2～3KB/S 的下载速度，6 分钟左右结束。再用 IE 直接点击下载，几乎下不动，总是不到 1KB/S。看来好猫也要好软件才能发挥性能。

第 2 次测试是在凌晨 2：30，这是网虫的黄金时段。线路比白天畅通，连接速率 52333。再次下载那个 2.1MB 的文件，呵呵，“网络蚂蚁”显示速度在 4.8～5.6KB/S 之间，用了 6 分钟搞定，比下午快了 2 分钟；下 BLEEM，3.6～4.5KB/S，共用 3 分 40 秒。看来这只猫作战能力还是很强的。然后我又连上 169，下载 2.1MB 用 6 分 40 秒，BLEEM 用 3 分 50 秒。速霸在 163 和 169 使用差别不大。

到了凌晨 3：30 分再次联接 163，下一个大一些的，看到《QUAKE3》的测试版，有 68MB。下载速度稳定在 5.5～6.4KB/S 间，3 小时搞定！很好的表现！

这猫姣小玲珑，但它绝对是“硬”猫。在另一台 MXX233/48MB 内存的机子作测试，和 PⅢ450/128MB 表现一样，高速、稳定！

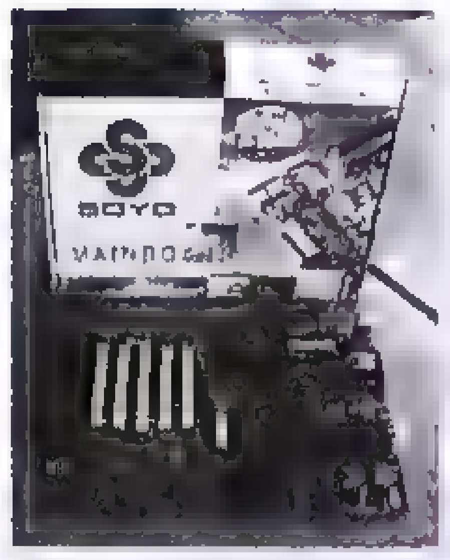
几天的亲密接触，我离不开这只小黑猫了，一只勤勤恳恳的好猫。

梅捷 SY－6BA＋Ⅳ主板

——也要搞搞新意思

文/Nowhere

名称:	梅捷 SY－6BA＋Ⅳ
性质:	BX 芯片组主板
厂商:	梅捷电脑 010－62510091
特色:	支持 ATA 66 硬盘模式 允许多达 8 个 IDE 设备
不足:	ATA 66 模式兼容性尚需改进
售价:	人民币 1200 元



印像中，梅捷是家中规中矩的主板名厂，一般不喜欢搞什么双 BIOS、双赛扬系统之类的花哨设计。不过当拿到这块梅捷 BX 系列最新 6BA＋Ⅳ时，不禁略微有些惊异——这家伙竟然有 4 个 IDE 插槽——不会吧？！BX 南桥芯片最多只支持 4 个 IDE 设备，它弄 4 个插槽干嘛？仔细一看才发现，在南桥芯 82371EB 右下方多了一块标示为 HotPoint HPT366 的芯片，多出来的两个“IDE 槽”大概和它有关。实际上这块芯片正是梅捷此番搞的新意思。它究竟是干嘛用的，容我卖个关子。咱们先来看看基本资料。

基本资料

SOYO SY－6BA＋Ⅳ主板：

- SLOT 1 架构，支持现有所有 SLOT 1 封装的 CPU；
- 免跳线设计，CPU 电压可调(只可调整核心电压，I/O 电压不可)；
- 丰富的倍/外频组合。倍频从 2～8，每 0.5 为一档；外频从 66MHz～155MHz 共 29 种。适合超频微调；
- 4×DIMM 设计，最大可支持 1GB 内存；
- 5×PCI、2×ISA、1×AGP；
- 主板后部接口符合 PC 99'规范，均采用彩色标示；电源管理符合 ACPI 规范，但不支持 STR(Suspend To Ram)。
- 支持 ATA 66/33(Ultra DMA 66/33)。

对 ATA 66 支持

1998 年 4 月发布的 BX 芯片组，对它之后出现的 ATA 66 规范当然是不支持的。梅捷这块 6BA＋Ⅳ既然支持，肯定是对主板进行了改动。您猜对了——那块 HotPoint HPT366 芯片就是专门用来支持 ATA 66 的。ATA 66 硬盘出现以后，一些主板厂家为弥补 BX 芯片组不认 ATA 66 的缺陷，采用了在主板集成 ATA 66 控制芯片的设计以使 BX 主板“支持”。有的厂家更是推出 ATA 66 控制卡，以插卡方式“支持”ATA 66。

在笔者看来，硬盘主流转速仍在 5400RPM，单碟容量仍未有重大突破的现在，ATA 66 号称的 66MB/S 外部转输速率根本就不可能真正达到。大量权威测试表明，ATA 66 较之 ATA 33 只有 5% 左右的性能提升，如此微小的性能差距，实际使用中很难查觉。硬盘厂商之所以弃 ATA 33 而向 ATA 66 转移，原因是成本相差不大，好一点儿总比原地踏步好。不过主板厂商来凑这个热闹，非要把 ATA 66 接口当成个事儿，好像有点得不偿失。一方面，在已经成熟和完整的 BX 芯片组外围硬加入一块芯片，对于主板的稳定性和兼容性势必有所影响(至于真的有没有影响，一会儿咱们就能看到)，同时还提高了主板的生产成本；另一方面，当硬盘内部传输率的瓶颈被解决，ATA 66 真正开始起作用时，BX 芯片组恐怕早已风光不再了。

当然也不必就此看轻了 ATA 66 规范，好处还是有的：主板上因此多了两个 IDE 插槽，最多可接 8 个 IDE 设备，别说两块硬盘，就是加上 DVD 和 CD－R 驱动器，您再弄个 CD 光驱用，这还富裕着呢。

实际使用

安装这块主板的过程颇为顺利。笔者刚拿到的一块 Seagate 最新的酷鱼 28.5GB 硬盘也能轻松被认出。值得一提的是，梅捷在 BIOS 中设置的［SOYO COMBO SETUP］，把 CPU 设置、启动顺序和主板监控信息等常用选项集中到一起，感觉用来非常方便。不过在安装 Win98 和常用软件时却出了点不大不小的问题。

因为 Hotpoint HPT366 芯片在 Win98 中是不能自动认出，笔者起先就没在意，先将显卡驱动、DirectX 7.0、《Norton System Works 2000》这些常用软件装上，调好显示器，整理完硬盘，然后开始安装 HPT366。HPT366 的驱动在主板附带驱动光盘上，安装时没什么问题，安装后重启，Win98 却提示：初始化 VCOMM 设备时 Windows 保护错误，需重启计算机。重启后进入安全模式，再次重启又出现同样提示。看来 HPT366 肯定和某个软件或设备有冲突。不得已只得重装 Win98。这回学了个乖，进入桌面后先将 HPT366 装上，重启后没有问题，看来不是硬件冲突，肯定是什么软件或驱动捣鬼。装显卡驱动、DirectX 7.0 后同样能顺利启动，因为笔者前一次只装了 3 个软件，最后的可能只能是和《Norton System Works 2000》有关。果然，接下来《NSW2000》根本就装不上。考虑到这是当前最完善的系统维护工具，估计只能等梅捷在 BIOS 或 HPT366 驱动上做改进，解决这个问题。

安装好后是测试，笔者选用微星的 MS－6199(无音频芯片版)作对照，在英文 Win98 系统，最简硬件系(PⅡ350MHz 的 CPU、Matrox 的 6.8GB 硬盘、ATI Expert2000 显卡、单片 128MB KingMAX PC－100 内存)下，使用《WinBench 99》v.1.1 进行基准测试。因为旨在比较主板综合性能，没有选择更多的测试项目，为公平起见，没有使用 Seagate 酷鱼 28.5GB 的 ATA 66 硬盘。

测试结果如下：

WinBench 99 1.1 Test Result		
	梅捷 6BA＋Ⅳ	微星 MS－6199NA
CPU Mark99	27.9	27.5
FPU WinMark	1800	1800
Business Disk WinMark99	2540	2570
High－End Disk WinMark99	6760	6810

6BA＋Ⅳ和 MS－6199 的表现相差不大。CPU Mark 99 部份梅捷还稍稍胜出。至于 Business 和 High－End 部份得分落后，应该是加入 HPT366 对主板布线有所影响所致。如果使用 ATA 66 硬盘，这部分得分则比 MS－6199 好些。

凭心而论，梅捷这块主板相当不错。4 条 DIMM 的设计可以支持到最大 1GB 的内存；丰富的倍 外频组合为升级和超频提供了足够的空间，梅捷在北桥芯片还加了一块散热片，在系统以高外频运行时，这样的设计当然会更令人放心。

做为主板最大的卖点，增加 Hotpoint HPT366 芯片组以支持 ATA 66 的做法虽然并不是很必要。但毕竟是为缺乏新特性的 BX 芯片组带来一点新意。尽管在兼容性上出现了问题，但相信以梅捷的实力解决它并不难。如果这块 6BA＋Ⅳ主板的售价与 MS－6199 等主流 BX 主板持平或相差不大，仅从它可接 8 个 IDE 设备来看，这块主板就颇值得发烧级玩家注意了。

梦幻玹琅——Glaze 3D

翻译/Cho

Bitboys——梦幻缔造者

1998 年 5 月，3dfx 正风光无限，那时 Voodoo2 是毫无疑问的 3D 加速卡之王，每秒生成 90M 的双纹理像素，当时没有其他主流 3D 卡能与之接近。

Bitboys Oy，一家位于欧洲芬兰的小公司，发布了关于一款新型 3D 加速器的新闻稿。新闻稿中提到的名为 Glaze 3D 的芯片所宣称的性能让全世界人吃惊：每秒生成 400M 双纹理像素。这样的数据足以把 Voodoo2 远远抛在身后。不过有一个小问题：当时的 Glaze 3D 还仅仅是在纸面上的设计方案。

很快，Glaze 3D 成为许多硬件和游戏网站热门话题，不过当人们知道该芯片要在 1999 年 2 季度才能成型之后，对它的兴趣很快减弱。在接下来的一年中，Bitboys 几乎从人们的关注中消失了。1999 年 2 季度过去了，仍然没能看到有 Glaze 3D 标记的产品出现在市场上。究竟发生什么事？

原来，Bitboys 最初希望找一个大厂去制造芯片又或者找一个大买家购买其设计专利，不过他们始终未能如愿。到最后，公司决定自己来制造。时光飞逝，到了 99 年 8 月 2 日，一个平凡的星期一，Bitboys 发出了一张更新过的 Glaze 3D 特性表。里面所谈到的新 Glaze 3D 1200 3D 显卡，性能指标已经变成了每秒生成 600M 双纹理像素，而同系列的 Glaze 3D 2400 则能每秒生成 1200M 双纹理像素。听起来这块漂亮的“玹琅”是那么出色，以至让人感觉有些不真实。很多人都称它为“雾件”(比泡泡件还假，呵呵)。

8 月 2 日在 Bitboys 发出的 Glaze 3D 新闻稿中，他们提到会在 Siggraph (Special Interest Group in computer GRAPHics 计算机图形学专业组，美国计算机协会的下属机构)有一个 Glaze 3D 的介绍会。关于 Siggraph 不在此多说。你只需要知道他们的网站要收钱的(50 美金看会议产品，200 到 750 美金可以参加会议)就行了。

梦幻玹琅

下面给出 Bitboys 最新公布的 Glaze 3D 特性列表(其中没有翻译的是大家都比较熟识，看原文很过瘾的)：Glaze 3D 1200/2400(2400 由两枚 Glaze 3D 芯片构成)

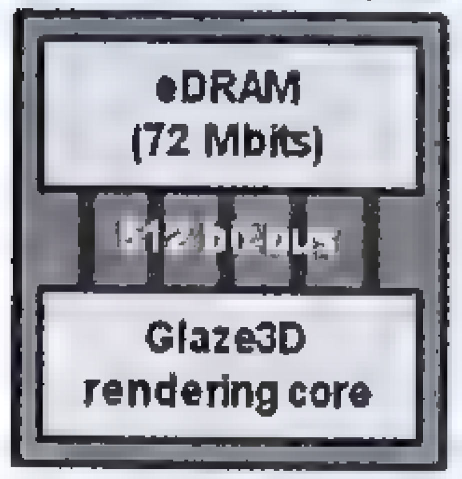
1200/2400 MTEX/s；600/1200 MPIX/s Gouraud shaded，no texture；600/1200 MPIX/s single texture，trilinear mip－mapping；600/1200 MPIX/s dual texture，bilinear filtering；300/600 MPIX/s dual texture，trilinear mip－mapping；300/600 MPIX/s quad texture，bilinear filtering；300/600 MPIX/s environment bump mapping；150/300 MPIX/s quad texture，trilinear mipmapping；15M triangles/s；150MHz core speed；1.5M gate core；0.20 micron 嵌入式 eDRAM；128MB 外部内存(最大)；64/128bit 外部内存总线；143/166/200MHz 外部内存传输速度；AGP 带宽 532 MB/s (2×)/1064MB/s(4×)；最高分辨率 2048×1536@32bit color；quad－pixel 渲染管线；完全硬件多边形设定；微代码可编程浮点处理器；Full OpenGL anti－aliasing and edge－anti－aliasing for points，lines and triangles；Full－screen sort－independent anti－aliasing (full hardware support)；Flat color 或者 perspective correct Gouraud shading；Perspective correct per pixel exponential and linear no－cost fog；Separate per pixel perspective corrected diffuse and specular color supported at no additional cost；16/24/32bit Z－buffer；8 bit stencil buffer；积聚缓冲(Accumulation buffer)；支持 1/2/4 个 Glaze 3D 渲染引擎并行运作；4 independent simultaneous textures with trilinear filtering in a single pass；4096×4096 pixel maximum texture size；DirectX texture compression (DXT) supported(4：1 ratio)；Point sample，high－quality bilinear，trilinear MIP mapping，Free filter selection for each texture when；rendering with multiple textures；2－tap and 4－tap 各项异性纹理过滤；浮雕方式的凹凸纹理映射和环境凹凸纹理映射。

分辨率	颜色深度	EDRAM带宽	外部带宽
640x480	32	1 GB/s	－
800x600	32	1 6 GB/s	－
1024x768	32	2.6 GB/s	－
1280x1024	32	2.9 GB/s	1.5 GB/s
1600x1200	32	4.2 GB/s	2 1 GB/s
2048x1536	16	3.5 GB/s	1.8 GB/s

如果上面这些特性全部实现，那么 Glaze 3D 实在是太强大了。

由于现在 Glaze 3D 所使用的渲染管线是 4 条 dual-textured pixel pipelines，都运行于 150MHz(150×4 pipelined pixels = 600)，所以比以前发布的单条 dual pixel pipelines(200×2 pipelined pixels = 400)要快许多。原先的设计是准备使用高速 Rambus DRDRAM(DRDRAM) 支持其 400 Mpix/s 的填充率；但后来，Bitboys 认为 DRDRAM 太贵了于是就有了……

嵌入式 DRAM



嵌入式 DRAM(embedded DRAM)是 DRDRAM 被否决后，Bitboys 寻找的新替代品。按照 Infineon(原西门子半导体集团，Siemens Semiconductor Group，一家最近很活跃的内存厂)的说法，embedded DRAM 就是：在任意逻辑器件(比如微控制器、DSPs、模糊控制器件)中内置芯片内部的内存。

那么它是不是高速缓存呢？不完全是，因为高速缓存就像一个影像，而 embedded DRAM 则是实际存放数据用的。简单地说：embedded DRAM 就是同主芯片封装在一起的内存。在 Glaze 3D 中，eDRAM 就放在处理器单元里。它封装结构不像新赛扬内置的 128KB 二级缓存，更像 Pentium Pro 的 on-die SRAM 封装。

当然，任何宣布 Rambus 失败的结论也许还不成熟。英特尔一直致力于促成 Rambus 成为跨世纪高带宽内存的唯一候选。不幸的是，市场对 Rambus 的反映事与愿违。Bitboys 的选择就是其中之一。

借助 200MHz SDRAM 的 3.2 GB/s 带宽可以达到 32bit 色深和 32bit Z-buffer 的 600 Mpix/s 填充率。Glaze 3D 1200 拥有运行于 150MHz 的 72Mbits(实际为 9MB)的 eDRAM，该 eDRAM 的接口宽度为 512bit，而带宽则为 9.6GB/s。9MB eDRAM 的容量意味着它足够放下 1024×768@32bit 的帧缓存和景深缓存。

eDRAM 允许设置其内存总线宽度、内存舱位(Banks)以获得更好的内存使用效果。要扩充时，只需要加入 18Mbit (2MB)的模块就可以，而且这些 eDRAM 模块是低功耗的，你不用担心电源负荷不起。

Glaze 3D 将会使用 Infineon 生产的型号为 C9DD1 的 eDRAM，该 eDRAM 使用生产工艺是 0.20 微米，运行最高频率是 200MHz，具备 512bit 的总线宽度。最高带宽为 12GB/s。

Bitboys 在简介中还透露了一些 Infineon 更先进的 eDRAM 技术：C10DD0 拥有 0.17 微米的制造工艺，最高 250MHz 的始终频率，1024bi 的总线宽度，最高带宽为 32GB/s；而 C10DD1 将是 0.15 的线程，最高 300MHz 的时钟频率！因此大家不必为 Bitboys 的制造技术担心。

依照 Bitboys 的说法，eDRAM 只会比目前普通外置式内存贵 20%，按性价比来看，eDRAM 是最好的选择。他们依然无法确知 eDRAM 什么时候开始量产——当要在封模中加入任何东西时，都要冒低良率的风险。Infineon 告诉 Bitboys，他们生产的 C9DD0 和 C9DD1 及格率已经是 "excellent" 了，但无法知道这个"excellent"是相对什么情况而言。

其他 3D 公司也在观察 Bitboys 的 eDRAM 开发。3dfx 的 Gary Tarolli 对 eDRAM 的实际应用表示怀疑，但他表示，3dfx 依然对 Glaze 3D 内嵌 DRAM 表示极大的关注。

eDRAM 的空间虽然看上去是有限的，但事实上骨架缓冲并不受 eDRAM 的限制。因为如果空间不足，它能把这些骨架挤到外部内存去。当然将因此而损失 eDRAM 所带来的部分好处。

对 AGP4×支持

其实人们不太关注我们的珐琅是否支持 AGP4×，因为AGP4× 远比显卡本地内存总线慢。要知道当初 AGP 的设计初衷是给那些 2/4MB 显卡用，而现在新一点的显卡动不动就 32MB 显存，AGP 对此意义不大(我们需要比 AGP 更宽的总线、更快的系统内存、更快的硬盘)。而对 eDRAM 所提供的 9.6 GB/s 内存带宽，而对运行于 200MHz 的 128MB 外部内存所提供的 3.2GB/s 带宽，即使 1064MB/s 的 AGP4×也显得是那么苍白、无助。

Glaze 3D 支持 64/128 位总线，最高显存容量为 128MB，可供选择的速度有 143MHz、166MHz 及 200MHz。eDRAM 的最高速度也是 200MHz。

四像素渲染管线

没错，就是四像素渲染管线！用 4×150MHz 的时钟频率会获得一个结果：600 Mpix/s。因为每个周期渲染的像素为两个，所以要再×4，是 1200 M/s! Glaze 3D 2400 拥有两块 Glaze 3D chips，其填充效果更是再要翻倍一次。从每秒的 1200 M 跃升至 2400 M。作为比较，166MHz 的 Voodoo3 3000 也只是拥有 166 Mpix/s 即 333Mtexels/s 的填充速度。

可伸缩性

作为单芯片的增补方案，每块 Glaze 3D 芯片本身有一条 64 位总线，以此来让你连接 2 枚/4 枚更多的芯片并行运作。Glaze 3D 1200 是单芯片设计，2400 是两块芯片的设计，而 Glaze 3D 4800 则称得上是怪兽设计：拥有 4 枚 Glaze 3D 芯片之外，还有一块被称为托尔(不是"托儿所"，而是"Thor"，北欧神话中的雷神)的几何处理器。4 枚 Glaze 3D 芯片能提供高达 2400 Mpix/s 的填充速度，每秒生成 1000 万个多边形和 4.8G 纹理像素。

200fps in《Quake 3》

Bitboys 也给出了一份在《Quake3》里达到 200fps 的技术列表。等等！Bitboys 这帮家伙连卡还没造出来，哪里来的数据？这很简单，因为他们有一套叫做 PCI Builder 的仿真系统来进行模拟运算，从而获得软件运行性能的数据(它可以仿真的软件包括了《Quake 3 Arena》和《View Perf》等等。

积聚缓冲(Accumulation Buffer)

从这次 Bitboys 发布的 Glaze 3D 技术样单中发现了一个新名词：积聚缓冲(Accumulation Buffer)。它的作用是提供：品质做人的抗锯齿、场景深度、运动化模糊、柔和阴影及柔和倒影。这跟网上看到的 3dfx 的 T-buffer 几乎是如出一辙。之所以如此，是由于 OpenGL 已经支持该特性(accumulation buffer)很长一段时间了。这已经列入了 Glaze 3D 的计划书中，因为 Bitboys 认为这对于他们来说是毫不费力的。

环境凹凸纹理映射(Environment Bump Mapping)

不少人都知道 Matrox 的环境凹凸纹理映射。其实环境凹凸纹理映射是 Bitboys 为其 TriTech Pyramid3D 芯片所发明的。后来微软取得了环境凹凸纹理映射的 Direct X 授权。我们有理由相信，Bitboys 一定会把这个技术运用的更纯熟。

几何处理器

几何处理器仍然在开发中，不过按照进度表，它应该在 2000 年的第 3 季度完成。除了加入 T& L 支持外，Bitboys 还准备加入曲面支持。

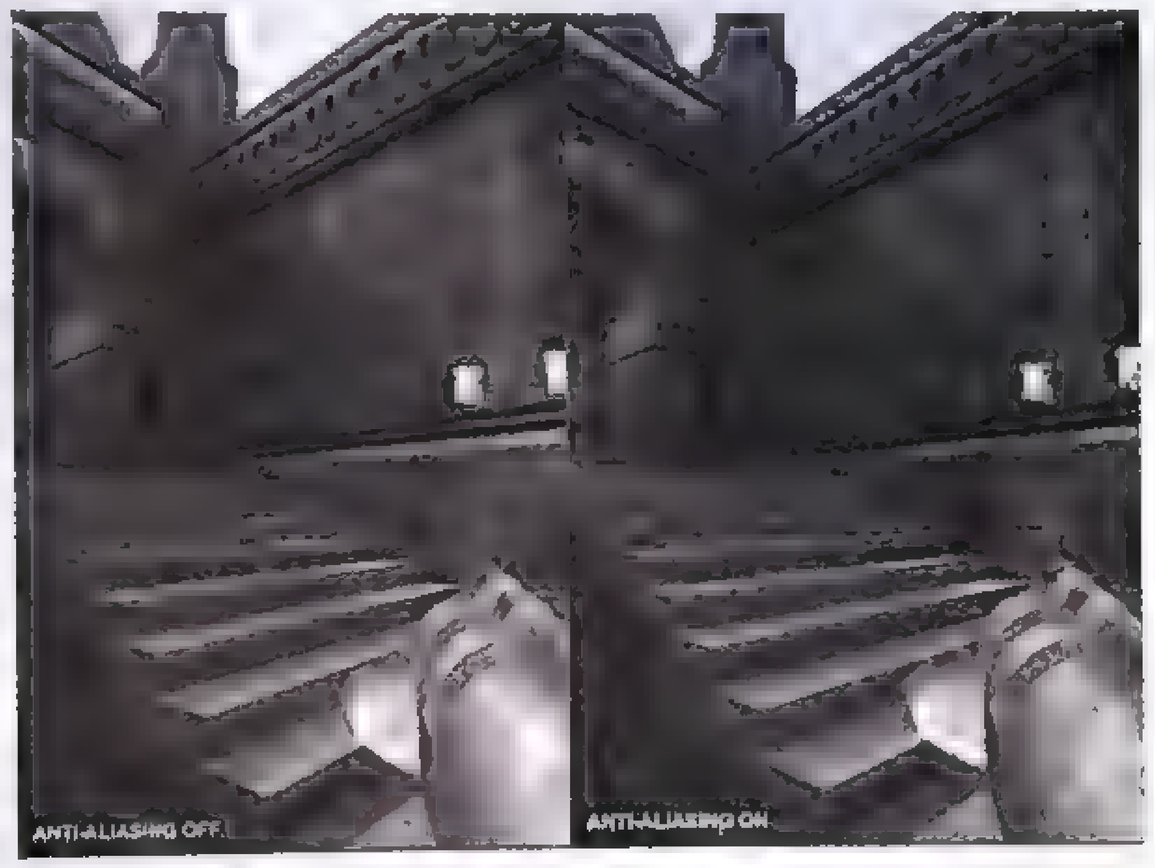
芯片和板卡

看样子，Bitboys 最后决定在 Infineon 完成他们的芯片。预计在今年 12 月或者明年 1 月可以推出样品，到2000 年 1 季度或者 2 季度，他们将正式量产 Glaze 3D。

板卡厂呢？他们没有透露，这是可以理解的。

未　来

Bitboys 将关注于 CPU-3D 卡之间的界面、几何处理器及高级几何运算处理。最后，他们希望在每个像素上提供更多的特效，比如：更好的材质过滤效果、可编程纹理、真实材质和表面属性。现在我们要做的就是等待 6 个月(一般新显卡的研制周期)，等待 Glaze 3D 的推出。nVIDIA、3dfx 和 S3 会在此期间推出什么产品呢？ATI 已经决定在 2000 年推出带几何运算功能的新显示芯片，其他公司也将推出类似产品，但是和 Glaze 3D 相比，将会……



(积聚缓冲：注意那些台阶的边缘)

帝盟 Viper Ⅱ Savage 2000 初探

虽然早 9 月底我们已经知道新一代 3D 显卡要面市的消息，但直到 10 月底，市面上最高档的显卡还是 TNT2 Ultra。而且许多坏消息相继传来：3dfx 本想 11 月推出 Napalm(Voodoo4)的计划被延至明年；Matrox 已经宣布 G400 是今年的主推产品；PowerVR Series 3 仍在开发中。这使许多激动的心冷了下来。

[一线希望]

实际上，nVIDIA 的 GeForce256 是新一代产品中的先行者。基于此芯片的 Creative 和 Guillemot 显卡已到了零售商手中。而 ATI 的"曙光女神"在 2000 年之前可以大量面市，使显卡市场又加入一个有力竞争者。而 S3 的 Savage 2000 到底如何呢？我们将在这里告所你最新的情况和基于 Athlon 600MHz 的一系列测试结果。

S3 延期的一部分原因是工艺问题。从 0.25 微米到 0.18 微米比从 0.35 微米到 0.25 微米要困难得多。而 nVIDIA 用 0.22 微米工艺作为过渡，等台湾 0.18 微米工艺成熟后，再转移到。而 S3 公司早已未雨绸缪，在 Savage MX/IX 系列中，已经度过了难关。所以 Savage 2000 将是由 0.18 微米线程的核心和 1200 万个晶体管组成的产品。在 11 月稍晚你就可以拿到帝盟的 ViperⅡ，售价在 2000 元左右。

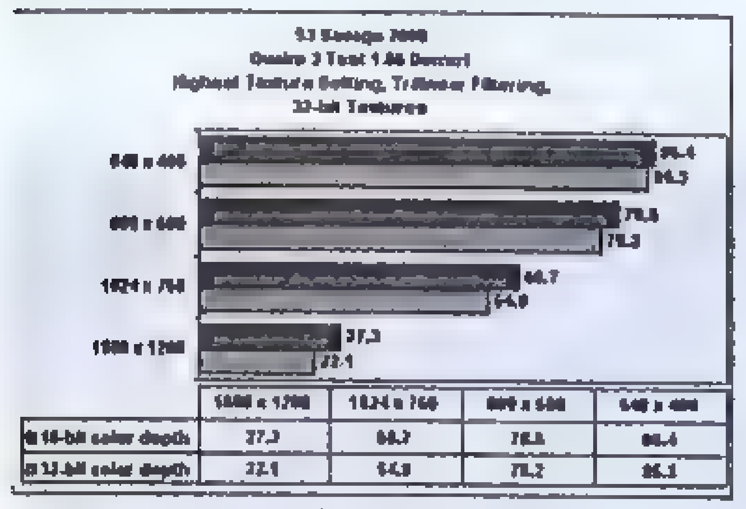
[测试条件]

第一组数据由 S3 公司提供，基于一个可控环境，是在他们实验室中的 PC 上进行。所以我们不能用这些数据和其他显卡比较。我们自己又进行了测试，都是在 V-Sync 关闭的情况下进行的。CPU：AMD Athlon 600MHz、内存：128MB、显卡：帝盟 ViperⅡ Savage 2000(简称 S2K，显存/芯片运行频率为 155MHz/125MHz、系统：Windows 98 SE、DirectX 7。

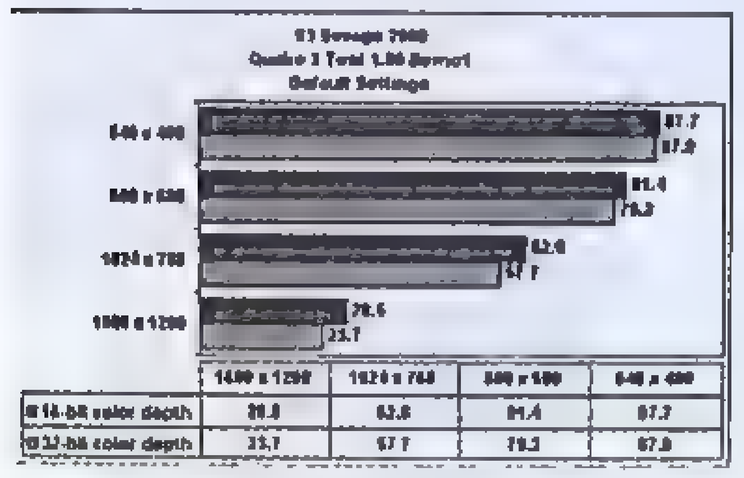
Quake3 的成绩：(表-01、02)

S2K 在 16bit 的成绩不太出色，但可以接受——高于相同条件下的 Voodoo3 和 TNT2 Ultra。在小纹理情况下，GeForce256 比 S2K 快。当纹理尺寸是 512×512 象素时，S3TC 开始发威(《Quake3》自动支持 S3TC)，S2K 已接近 GeForce 256 DDR 版的成绩。当

使用 1024×768@32bit 用 512×512 象素纹理玩《Quake3》时，GeForce256 的成绩是 54.7fps，而 S2K 是 54.8fps，这时 S2K 开足了马力。当在 800×600@16bit 且没有使用大纹理时，GeForce256 DDR 成绩超过 100fps，而 S2K 只有 82.9fps。看来，S3TC 真是威力巨大！



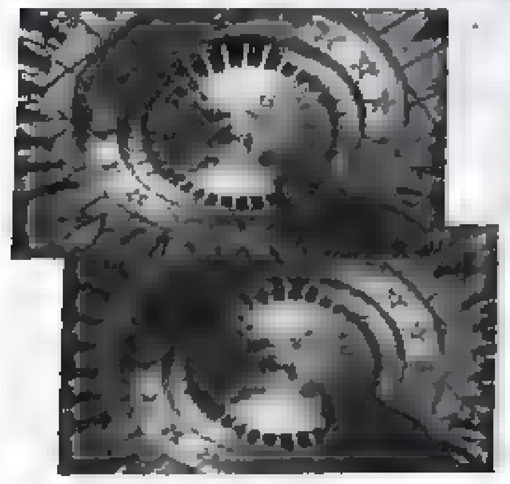
(表－01)



(表－02)

测试结果证明了 S3 的单时钟周期渲染两个多重纹理贴图像素的新技术很成功。32bit 比 16bit 性能只下降了 10%～15%，而且 32bit 成绩也很好。

已经推出一段时间的 S3 Savage4 虽有一个 128bit 引擎，但性能不佳，主要原因是只用了 64bit 内存接口。这意味着在 640×480/800×600 象素时速度还可以，但一上到 1024×768 象素就变得太慢了。现在，新的 S2K 使用 128bit 内存接口，消除了这个缺陷。大家可以看看《Unreal》的截图(图－01)，上方是使用 2048×2048 象素的纹理，下方是其它显卡使用 256×256 象素的纹理。



(图－01)

[S3TC]

S3 的纹理压缩在游戏界开始慢慢流行，已经有一些游戏开发者声称将支持 S3TC 技术。虽说 DX6 支持 S3TC，但是并不完善，而 DX7 完全支持从游戏开发者到硬件设计者所用的 S3TC。(图－02)

[Viper Ⅱ没有的新特征]

最高的内核和显存频率(200MHz)在今年是不能实现的。明年春天可能会实现。而且我们希望帝盟推出 Viper Ⅱ Ultra(估计会如此命名)能支持 64MB SDRAM 或 DDR－RAM。明年内存价格下降，将使用户花同样的钱买内存更多的产品。另一方面，目前 S2K 运行在很低的频率下(内核 125MHz/显存 155MHz)，而不是原来设计的 166MHz。这将导致填充率从 800M/s 下降到 500M/s，但与 GeForce256 的 480M/s 比较还是高的。虽然 S2K 完全兼容 Intel 的 AGP4×接口，但不支持 GeForce256 的"快写"方式。这使得游戏使用 16MB 以上纹理时，会产生延迟现象。

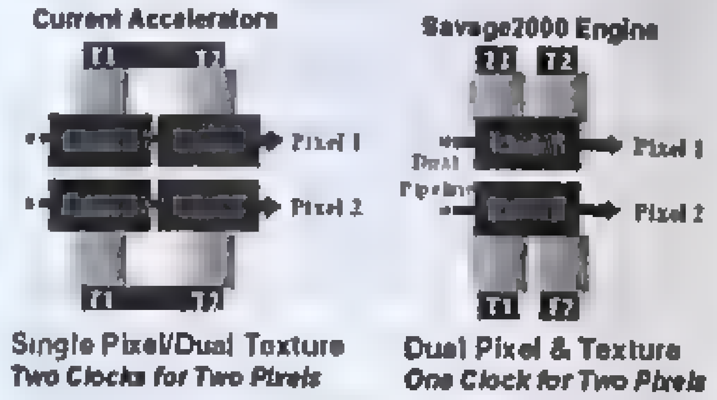
S2K 将作为一款高端产品面向市场，而不会像原来的 S3 产品面向低端。从帝盟的命名就可以看出：帝盟的 Viper 系列一向是高端产品的名称，而 Stealth 是低端产品。S2K 作为 Viper 系列的延续，价格高达 2000 多元，而明年春天拥有 64MB 显存的新品会更贵。

(图－02)

[领先的功能]

nVIDIA 重点宣传它的硬件 T&L；3dfx 把 T－buffer 作为重要卖点；S3 则更为深谋远虑，它的主要手段是提高游戏帧数的同时使用多纹理技术。S2K 是第一个支持单周期渲染两个多重纹理贴图技术的显卡(图－03)。在《Quake3》中，这项新技术使得 S2K 在分辨率更高的情况下，帧速率下降很少。虽然有谣言 3dfx 也要支持类似技术，但 S3 目前处于领先地位。

另一个新技术是 S2K 的单步四纹理引擎。这使得开发者可以提高图像质量。2000 年发行的游戏将把这项新技术作为增强特性之一。



(图－03)

[GeForce256 的杀手？]

最初我们认为 S2K 不会使用 DDR－RAM，因为那是 GeForce256 的领域。而现在如果 S2K 使用 DDR－RAM，再加上特有的 S3TC 技术，它就有能力与 GeForce256 一决高下。尤其在《Quake3》这样支持 512×512 象素大纹理的游戏中，S2K 与 GeForce256 的差距明显缩小。

0.18 微米工艺给 S3 带来扩大 OEM 的机会，因为这使芯片价格更便宜，更具吸引力。每万枚 S2K 芯片售 29 美元/枚，S2K＋为 35 美元/枚。S3 可以向 ELSA 和 Guillemot 等厂提供芯片，到时用户会有更多的品牌选择。

[S2K 一路走好]

目前支持 DX7 新特性的游戏还没有出，我们只作了基于 OpenGL 的《Quake3》测试。S2K 比 GeForce256 稍慢，但在某些方面有优势。看来像《Quake3》这样支持 T&L 和 S3TC 的游戏很适合 S2K，希望 S3 在新竞争中保持优势，一路走好。

资料来源：http://www.sharkyextreme.com

雅马哈 744 光纤数码声卡

■文/陈寅初

直到最近，我们当中的多数人想到高端 3D 游戏声卡时，都只注意两个产品：创新科技的 EMU 10K1 以及 Aureal 的 Vortex 2。曾经以为 ESS Canyon 3D 可以多少改变这种局面，它的 Sensaura 3D Sound 毕竟令人印象深刻，可惜目前 Canyon 3D 的驱动程序竟然不支持多音频流，这实在有点浅薄。今天，我们拥有了一位向 SB Live! 和 Diamond MX300 叫阵的新竞争者——Hoontech SoundTrack Digital XG。

Hoontech 是家韩国公司，一向以高端音频技术著称，最近他们凭借在高端领域的成绩进入消费类市场。使用由 Yamaha 出品的第 2 代 PCI 音频芯片 YMF744，Hoontech Digital XG 提供了跟 Canyon 3D 一样出色的 Sensaura HRTF，而且还包括了多音频流技术及频率/比特率混合。Hoontech 的数码录音是精雕细刻的，即使在没有附加界面卡的条件下，也能在卡后面提供比 SB Live! 更多、符合 AES/EBU 的 Digital I/O 口。但这不是此卡的最大优点，它的最大优点是"便宜"。Hoontech 以一个看起来愚蠢的低价发售：40 美元/片，即使 Digital I/O 价格也仅是 60 美元。

低廉的价格提供什么？

[芯片]：旧款 Yamaha YMF724 的发布晚于 Diamond MX100 和 SB Live!，它提供了比 Diamond 更好的音频加速，但没有向大家提供受欢迎的 4 音箱支持，但现在 YMF744 支持这一特性。

[技术特性]：Yamaha YMF744B Audio 芯片、SigmaTel 的 STAC9708 解码器

指标参数

—18bit 全双工 DAC/ADC
—模拟线性输出信噪比：98dB
—数码方式数模转换器信噪比：96dB
—数码方式模数转换器信噪比：87dB
—总谐波失真：－0.02%
—道间串扰：－70dB
—Spurious Tone Rejection：100dB
—4 音箱 HRTF
—64 硬件复音
—游戏设备端口硬件加速

输入/输出接口

—数码输出（光纤、同轴以及 AES/EBU)：48KHz
—数码输入（光纤、同轴以及 AES/EBU)：32/44.1/48 KHz
—2×立体声线性输出(前/后)
—线性输入
—麦克风输入
—MIDI/Joystick 界面（IBM 15 针 D 型口）

卡上输入端子

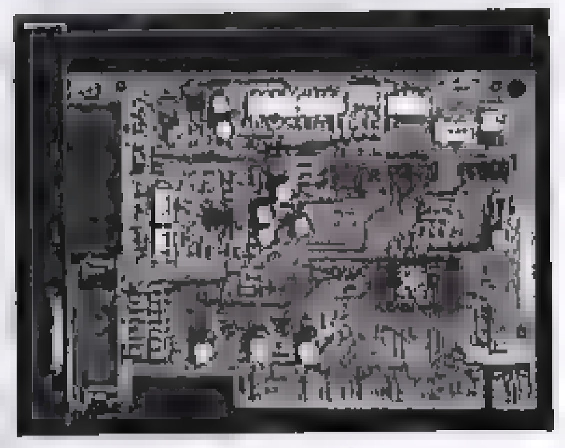
—数码界面接口(XG DB I)
—CD 音频(4－pin Creative)
—视频－输入(4－pin Creative)
—AUX(4－pin Creative)
—TAD(modem)
—数码 CD 音频输入
(2 pin，附连结电缆)

兼容性

—Direct Sound/Direct Sound 3D
—A3D 1.0
—Sensaura Macro FX 及 Multi Drive
—EAX
—Windows 9x/NT/2000

正如你看到的，它的技术特性让人印象深刻。芯片杰出的 HRTF(Head Related Transfer Functions) 音频定位技术支持目前所有 Sensaura 的技术。一个精密的 18bit SigmaTel DAC (Yamaha YMF724 是一个 16bit Yamaha DAC)提供包括 2－pin Digital CD 接口的完整数码 I/O。有多个不同驱动支持 Digital XG：Win95/98、Windows NT 和 WHQL，而且 Windows 2000 的 WDM 驱动程序也已经推出！！YMF744 只支持 48 KHz 数码输出，而其它解决方案能很好地允许你在 22KHz 与 44KHz 之间随意选择。

打开盒子，你会发现包装声卡的防静电袋周围布满了海绵（这些海绵可以溶化在水中，很环保)。所有的驱动程序都刻在附带的 CD－ROM 上。但 CD－ROM 里没有什么有价值的软件。



(图－01)

从卡的表面看，Hoontec 并没有偷工减料，PCB 布局紧凑、合理，一看就让人知道不是什么山寨厂出品的(图－01)。

2D 方面的音质

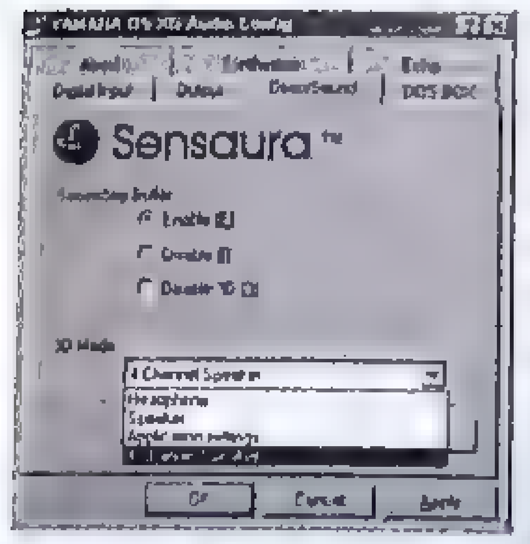
Hoontech 的这块 744 声卡在 2D 品质方面相当有竞争力。它采用大多数 Vortex 2所使用的 18bit 数/模转换器，而且更出色，在大多数情况下背景比较安静。

尽管今日游戏里使用 MIDI 很少，但对于一些音乐爱好者来说这依然是一个非常流行的格式。YMF744 透过一个名为 Sondius－XG 的软硬结合方式，提供 MIDI 音乐加速。XG MIDI 提供 676 种不同的乐器效果，并且可以增加如下特效：失真、过载、反转、合唱等等。

传统的波表合成使用少数乐器记录样本，并通过更改音调使之适用所有的音乐。斯坦福大学设计出名为 Sondius 的物理模型，使用精确的乐器模型合成替代仿真长笛和喇叭在空气中产生的空气流动效果。该技术的较早版本以 Sondius 为名字，用于创新的 AWE64 系列声卡。而现在雅马哈则称之为"Virtual Acoustic"。

3D 方面的音质

几年前，三维音频是通过心理回响和相位调制，把一个音频信号发送到两只喇叭，从而产生一个额外的心理上的场景或者深度。随着技术的进步，3D 音频已经重新定义为一个来自前后喇叭的实时音频流。



（图－02）

选择了 Yamaha YMF744，也就选择了 Sensaura 的 3D 音频技术（图－2）。Sensaura 并不是一个 API，但却能在 Direct Sound 3D 中执行。这意味着所编的程序只要是基于 Direct Sound 3D 就可以使用 Sensaura 的独特技术。更重要的一点就是 Sensaura 技术里包括 Macro FX 和 Multi Drive。

Macro FX 允许声音被映射为贴近于聆听者。原生的 Direct Sound 3D 只允许聆听者在 1 米范围获得良好的效果，如果靠近，声音不会有什么变。Macro FX 的一个限制是要求你必须把混响音量等级限制在 60% 以内，以提供额外的头上方空间音频。

Multi Drive 不仅扩展了 HRTF 里的后喇叭，而且还扩展了前喇叭。它可以提供更多的聆听者周围。

对于 3D 效果，重要的一点还是软件支持，就好像我们不久前所看到的 Glide 与 D3D 之争。而对于此类事件，我的看法是：两者最终将走到一起。

数码输入/输出

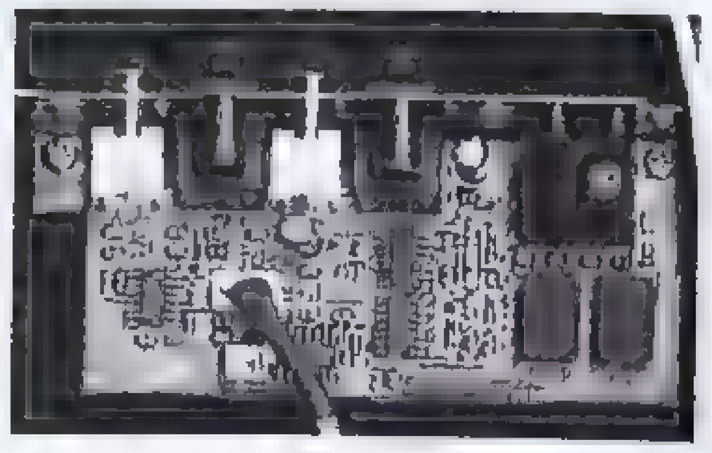
在谈及 XG DB I(Digital XG 的数码子卡)之前，要重申的是你的 CD 驱动器并不需要额外的附加卡来支持数码音频输出，因为在 CD 驱动器背面已经有一个 2－pin 数码接口。它不仅提供 S/PDIF 和 TOSLINK 接口，而且你还能拥有只有在高端专业音响设备才看到的 AES/EBU 输入/ 输出接口——当然 AES/EBU 连接电缆要额外的 12 美金。（图－03、04）

尽管 Digital XG 允许所有标准的数码频响（32/44.1/48KHz），但由于声卡要符合 Intel 制订的 AC 97' 标准，所以其内部取样频率被固定在 48KHz。因此所有输入的数字信号都通过具备一个高品质数学运算法则且没有任何动态失真的转换器转换成 48KHz。按 Hoontech 的说法，创新 SB Live！由于数学运算法则是简化的运算，并且其输入信号有 96dB 的动态失真，所以 SB Live！的信噪比只能达到 78dB。

由于 Digital XG 是一个消费性产品，基本上只需一个数码输入就可以满足多数场合。幸运的是，该卡还可以按照以下数码输入端口次序自动进行优先选择：

1. AES/EBU
2. 光纤或同轴(Optical or Coax)
3. 内置 CD 数码输入(Internal CD Digital)

这样，当你不想同一时间用多于一个数码输入的时候（比如临时使用数码子卡），就无需担心你的数码 CD 不响了。如果你需要多数码音频流支持(DS3D 并不支持)的话，Hoontech 还有一大堆产品供你选择，它们提供 24bit 取样、96KHz 的数码 I/O。售价嘛，从 300 美元到 1100 美元不等。


（图－03）

（图－04）

Digital XG 提供一个完全的数码输出附件。当输出数码数据时，取样频率固定为 48KHz，这跟 SB Live! 一样。DMX(数据多路转换器）也能在需要输出低品质数据时为更多的专业应用程序提供高清晰的作品。如果你使用该数码功能来进行 AC－3 输出和 MD 录制，大多数情况下那些 MD 机都会配有一个良好的取样频率转换器。

有一件事大家必须清楚，S/PDIF 数码输出只提供两个前声道（但进行 DVD 碟片的 AC－3 解码是例外）。为此，Hoontech 还提供了 4 声道外部数码放大器和外部 DAC 盒。

XG DB I 数码 I/O 子卡非常出色，提供比同价格竞争者更多的格式支持。对于消费类应用来说，它提供 AC－3 输出、MD/DAT 录制——这个解决方案是完全够用的。但如果你的应用场合是录音棚等级，需要以较低的取样频率来获得更高的位元效果，那么还需要一块更贵的硬盘录制卡——要知道，你的这张声卡到目前为止只花了 60 美金(人民币 550 元左右）而已！而这块 60美金的声卡提供比 200 美金的 SB Live! 更好的数码子卡。

软件方面

Hoontech 没有为 Digital XG 捆绑任何第 3 方软件。当然这并不是说附带的光盘是空的——Hoontech 提供驱动程序以支持 Windows NT/2000，以及必须的 Windows 98。Win2K/NT 的驱动没有为 Sensaura 提供控制面板。除驱动程序外，Hoontech 提供少量他们自己制作的工具软件。最让人感兴趣的是能通过 Hoontech 的 D/A 转换器进行实时数码音频取样的 CD 播放器软件；此时数码信号通过 IDE 电缆传输，这种方式比通过 CD 驱动器背面的 S/PDIF 输出要好；缺点是播放 CD 时，因为数据要靠 IDE 通道传送，CPU 资源占用率比较高。

硬件音频流

Hoontech Digital XG 并不能在音频流方面进行显著加速。Yamaha YMF744 只支持 2 个同时作用的硬件立体声 Direct Sound 音频流，以及 2 个同时发生的 Direct Sound 3D 音频流。

海外传真(99年12月号)

——微软新外设

■文/日本通讯员・程远

一提起微软，大家一定会联想它在操作系统和应用软件市场上所占的地位，毫无疑问，微软是目前世界上最大的软件厂商。但您知不知道，就是这个软件厂商，时常也做硬件的哦！有幸受用“Microsoft 牌”硬件产品的用户在国内也许并不太多，但在国外却着实不少。除了游戏玩家耳熟能详的各种摇杆、手柄和方向盘外，微软还大量生产鼠标、键盘和轨迹球。它的“微软自然键盘”(Microsoft Natural Keyboard）系列和“微软智能鼠标”(Microsoft IntelliMouse）系列尽管售价不菲，但一直很受国外办公一族的欢迎，Lucky Man 我个人也是很喜欢它们的，只可惜咱还是个穷留学生，虽期望拥有但却心有余而力不足矣……好了，言归正传，在介绍微软的新鼠标之前先让我们来简单回顾一下那些(有可能)流芳千古的“微软记”输入设备。

首先是键盘。最早的自然型键盘拥有十分前卫的符合人机工学设计的外观，主键由中间分为两大块，便于尚不熟练的用户实现“盲打”；并且键盘中间部分隆起，配合舒适的大型腕部托垫，用户的双手可以很自然的置于标准键位上；还有它的空格键键位很大，用它输入中/日文的时候文字变换十分方便；最后大多数人都对它的击键手感表示满意(当然，这个还得看用户的个人喜好)。

说了这么多优点，再来看看缺点。自然型键盘的缺点，首先是体积庞大，显得比较笨重（尽管实际上它并不重），不适合亚洲地区的住房条件，尤其是象 Lucky Man 这样身在日本、又只能住在廉价“学生寮”里的穷学生，房间里的桌子放了显示器后基本上就摆不下自然型键盘了；其次是售价太不合理，体积大些咱还可以咬牙凑合(当然是“幸福地”咬牙凑合啊！)，可价钱太贵就无可奈何了！两年多前当我第一次见到它时记得这东东开价要 9800 日元，按现在的汇率折算，大约合人民币 800 多元。微软外设的“贵族路线”由此可见一斑(Chance：小编对微软外设的贵族化实在是“身”有体会，手头收藏的 4、5 款微软摇杆/手柄着实让我心痛了好一阵子)。基于上述原因，自然型键盘在日本的零售市场上销路一直不是很好，直到后来出现了袖珍版自然型键盘——Microsoft Natural Elite(微软自然精英)。

微软到底是微软，明明是个廉价版的自然型键盘，对外却能把它宣传成是“精英”。那么，“精英”到底精在哪里呢？首先是整体尺寸有所减小，连 Lucky Man 那个破书桌也能放下了；其次就是实际售价降低了将近 3000 日元；当然在细微地方还有一些改进，例如方向键完全呈“十”字配置，便于在游戏中使用等。

最近，微软键盘系列中又新增了两位新成员，分别是 Microsoft Internet Keyboard(微软网络键盘）和 Microsoft Natural Keyboard Pro(微软自然型键盘专业版)。两者除标准 107 键之外都还带有方便用户操作的一些热键。网络键盘带有与浏览器连动的 10 个热键，而专业版自然型键盘则带有可以控制浏览器、媒体播放器等应用程序的共计 18 个热键（忘了补充一下，最近国外流行的键盘大多是 104 键加上［POWER ON/OFF］、［SLEEP］和［WAKE UP］等键的 107 键盘，需要买新键盘的时候大家不妨也赶个时髦好了）。

除热键之外，这两种键盘各自还有其他一些特征：网络键盘没有采用人机工学设计，但外观小巧、售价低，只对应 PS/2 接口；专业版自然型键盘则同时支持 PS/2 和 USB 接口，它本身还具备 USB 集线器功能，可以再外接两件鼠标或摇杆等 USB 设备。

接下来再让我们看看微软的智能鼠标系列。

早期微软生产的 Microsoft Mouse 是一种普通的茄子型双键鼠标，相貌平平，毫无个性，据说除了它的模具弯曲度符合人机工学设计外简直一无是处，而且售价一如其他微软产品一样，比市场同类产品要高出一头。不过就是这种朴实无华的鼠标，莫名其妙赢得了国外许多白领阶层用户的青睐——使微软接到大宗企业用户订单，受此影响 Microsoft Mouse 甚至在零售市场也很红火了一阵子。后来微软在自己生产的鼠标上增加了便于滚动查看视窗内容的滚轮机构(Wheel System)后，“微软鼠标热”更一发不可收拾，擅长制造品牌效应的微软也不失时机地把带滚轮的 Microsoft Mouse 命名为 Microsoft IntelliMouse(微软智能鼠标)。尽管今天这一机构已经十分普及，但在出现之初它可曾迷倒了一大片 Windows 用户(尤其是“网虫”们)。

迄今为止已发售的智能鼠标系列产品种类繁多，从外观上分有普通茄子型和袖珍化后呈梭型的；从表面加工上分有光滑型和粗糙型；从颜色上分有黑色和白色；从接口上则可以分为串口、PS/2、USB 或兼而有之型……另外，微软还做过一些比较“另类”的鼠标产品，例如轨迹球等，由于不属于本文的重点，所以在这里略过不提。需要注意的是，尽管智能鼠标系列的组成琳琅满目，但上述各款产品都是机械式，内部结构基本相同，属于“换汤不换药，新瓶装旧酒”的典型。一直到最近，新一代光学智能型鼠标出现后，这一系列产品才有了本质上的改变。

就鼠标的基本结构，在这里我先做一个简单说明：机

(图－01)

械式鼠标靠鼠标下部那个小球不断滚动来告诉传感器，鼠标箭头所应移动的方向和距离；而光学式鼠标则是先向下方发射出一束光线，光线照到画满栅格的专用鼠标垫后反射回来，系统靠分析反射回来的光线判断鼠标箭头移动的方向和距离。当然实际上鼠标的内部结构绝不象这里所说的那么简单……

光学式鼠标相对于机械式的优势就是机件构造简单耐用、而且不需要清理内部积聚的灰尘。机械式鼠标在使用时，因为小球必须在桌面／鼠标垫上不断滚动，所以用久了里面就会慢慢积满灰尘，最终甚至会达到影响传感器正常工作的程度，缓解这一现象的唯一方法就是定期清洗鼠标内部。当然，光学鼠标也有弱点，那就是需要专用鼠标垫（这大大限制了它的移动范围）和售价较贵。不过现在看来，微软新推出的光学式鼠标起码已经彻底解决了第一个问题，用户几乎能在任何平面上随心所欲使用它们。下面我们就来看看微软是如何做到这一点的。

(图－02)

微软在新一代鼠标里采用了一种叫做“Intelli Eye”（智能眼）的技术，简单地说是一种高灵敏度光学识别技术。使用Intelli Eye后，只要在鼠标移动的平面上略有一点凹凸不平，鼠标内的传感器就能精确做出反应，不再需要那些专用的画满栅格的鼠标垫来定位。在一些比较极端的情况下（例如在户外坐着使用便携机时），甚至只要把鼠标放在衣服、裤子上摩擦几下，也能令鼠标箭头移动到相应位置。据微软说，除了在玻璃表面上等极少数特殊使用条件下外，Intelli Eye几乎是万能的。只要鼠标所处平面略有凹凸（哪怕是人眼无法辨别的细小凹凸），Intelli Eye都能精确识别。除了识别精度高外，Intelli Eye的处理技术也十分先进，它的解析度很高，甚至需要内置专用CPU才能完整处理所需的各种数据。

目前采用“智能眼”技术的微软智能鼠标共有两种，分别是IntelliMouse Explorer（探索者智能鼠标）和IntelliMouse with Optical Technology（光学智能鼠标）。其中光学式智能鼠标在外观上与传统智能鼠标十分相象，只是下部没有带滚动球，而改为一个很小的投光口，由于省略了许多机械部件，所以它比传统智能鼠标轻巧许多。而“探索者”则是全新设计的，外形上比传统智能鼠标更宽一些，鼠标上部采用引人注目的银色外壳（图－01），而下部则是半透明的红色（图－02），在尾部还带有一盏小灯，一通电就亮，实际使用时宛如一只可爱的萤火虫在那里自由飞翔。另外，在用户大拇指位置又新增了两个按钮，其功能可自由设定，默认状态下被设为浏览器的［前进］与［后退］功能，与滑轮合用后，用户只要一鼠在手，就可以高效率浏览网站了。

(图－03)

这两种光学鼠标都是USB接口，但附带PS/2接口转接头，所以现在大家的电脑都能用得上，不过，这两样新产品一如既往，还是“贵族型”。“探索者”在日本的售价折为人民币后大约为650元，而“光学智能鼠”也要吃掉买家将近500大元。

按照以往的惯例，微软一出新鼠标，其他厂家会马上蜂拥而上，群起仿之，不过这回是个例外，因为Intelli Eye毕竟不是那么容易就能被“仿造”出来的。但是众多专业外设厂家又岂能容忍微软这个外来户称霸鼠标市场，于是又一场炽热的“鼠王争霸”开始了……

另一家“贵族”——罗技最近也推出了4款新型鼠标产品。包括透明型鼠标（图－03）和为便携机用户设计的迷你型鼠标等。另外，针对现有产品用户，罗技还推出了带有强化网站阅览功能的新鼠标驱动程序“Web Wheel”，如果您已经在使用罗技产品，不妨到罗技公司的网站下载该驱动程序。

以价廉物美的A4鼠标而著称的台湾A4Tech公司也不负众望，推出了“4D网鼠”的后继产品——Win Free（图－04）。这是一种带双滑轮采用双红外光束传输数据的无线鼠标，据说采用双红外光束后，鼠标的可用范围有所增大，并能在一定程度上克服直线传输方向上的障碍物了。

(图－04)

本栏编辑／Chance

Windows2000最新测试版初体验

■文／老饭

Windows2000是微软公司占领下世纪操作系统市场的主力，它结合了Win98的易用性和WinNT4.0的稳定性，可以说超越了以往任何一个版本的Windows系统。Windows2000正式上市时将分为4个版本《Windows2000 Professional》、《Windows2000 Server》、《Windows2000 Advanced Server》和《Windows2000 Datacenter Server》。其中《Windows2000 Professional》面向一般商业用户，其他3个版本分别面向不同等级服务器，值得一提的是Datacenter Server版是一个64位系统，支持8个以上的CPU和最大64GB内存，看来Microsoft决心要向大型服务器市场进军了。

笔者这次拿到的是Windows2000（以下简称Win2K）最新的RC3（Release Candidate发行候选）版本（build 2151），它是Win2K正式发布之前的最后一个版本，微软已经宣布将于2000年2月17日在IDG World Expo展会上正式推出Win2K，所以这个版本也是最接近于正式版的。

［安 装］

Win2K支持最新的FAT32格式，可以很好地和现有的Win98共存（比NT4方便多了）。它是个庞然大物！［i386］目录下足足有4千个文件！虽然庞大，但无论从Win98下还是DOS下安装都非常顺利，不过有几点需要注意：

一、最好把Win2K和Win98分别安装到两个分区，不然［Program Files］目录会乱套；

二、如果从DOS下安装，一定要在开始前挂上Smartdrv，否则这4千个文件要COPY好几个小时的！我听说最长的用了13个小时；

三、千万不要一不小心把硬盘转成NTFS格式，要不然可够你忙一通的！

Win2K的安装已经变得非常容易，甚至比Win98安装还容易！（^_^相信我，没错的！）安装完毕！第一次启动进入，登录之前会提示是否指定一个用户名每次开机自动登录，有了这个就方便多了，毕竟自己家里用的机器没必要对安全保密工作那么重视。

［人机界面］

Win2K的界面表面看和Win98并没有太大差别，只是一些细节上的改动，但我们能够看出微软在Win2K上面下的苦功。

桌面上的［My Computer］之类的图标看起来多了一些立体感，漂亮了许多；

菜单弹出是淡入淡出的效果，第一次看见一定十分心动！（我当初就是）；

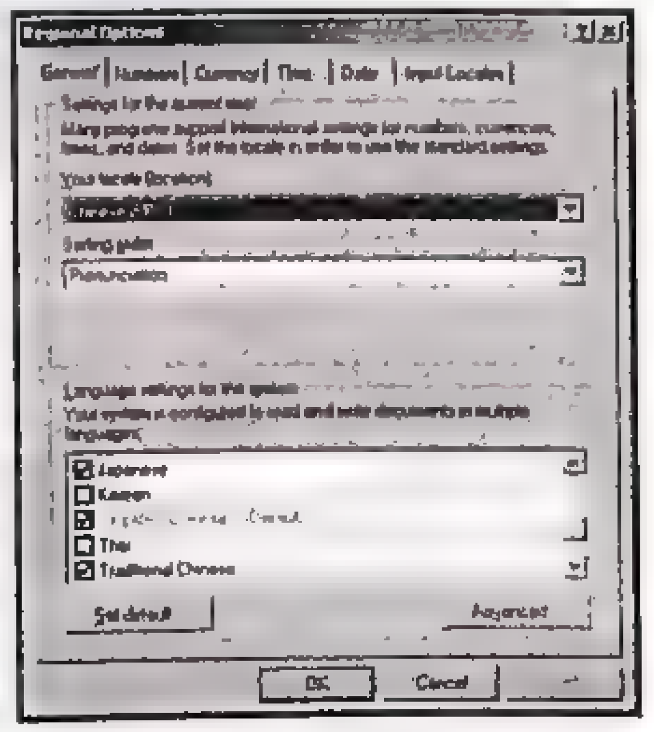
鼠标光标多了一个小阴影，好像飘在桌面上一样，很有立体感。

菜单在使用一段时间以后，会自动根据使用者习惯，将最常用的菜单项显示在明显的位置，而不常用的就会被自动隐藏起来，这样用户可以以最快的速度找到所需要的菜单项，而隐藏的菜单项也可以通过单击菜单最下面的箭头显示出来（在《Office 2000》的应用程序中也有这种功能，可是说是对用户非常体贴的设计）。

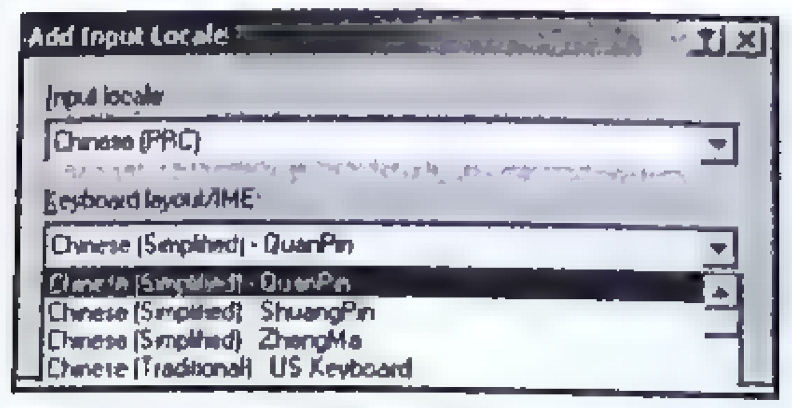
［兼容性］

Win2K在硬件兼容方面和NT4相比有很大进步，因为它已经完全支持Plug and Play（即插即用）了，可以说这也是Win2K很大的一个卖点。据称Win2K Pro版现在已经支持超过7千种硬件！说Win2K是一个驱动大全一点也不夸张，它已经内置了相当多的驱动程序，像TNT2、Voodoo3、SB Live!都有，甚至Kodak DC210数码相机、罗技力回馈方向盘都可以直接使用，简直太方便了（想想从前一重装系统就要翻箱倒柜找驱动盘，现在Win2K自己全盘搞定，真是幸福啊）！但是如果你的硬件并非Win2K自带驱动，可能就要麻烦一点了：一般显卡使用NT4驱动就没啥问题；声卡可就惨了，通常使用NT4的驱动都会不正常甚至蓝屏！笔者也是在用了Win2K之后才意识到买板卡的时候选择名牌产品和兼容性好的产品是多么重要（买网卡的时候差点买3COM的，不过发现Win2K里面有D－Link的驱动）。

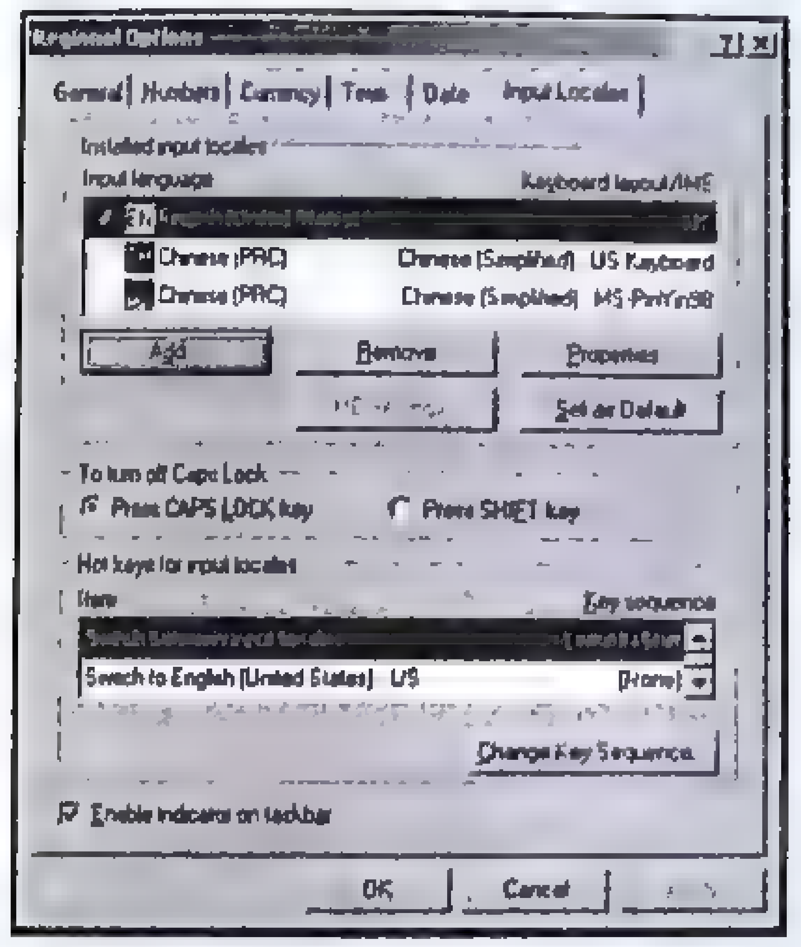
Win2K对各种软件的兼容性也很好的，譬如《Photoshop》、《Office》、《Dreamweave》、《ICQ》、《网络蚂蚁》……之类的常用软件都没有问题，只是一些中文平台：《东方快车》、《南极星》，还有一些硬件测试软件存在兼容性问题，估计正式版推出时都会有相应版本升级的。


(图－01)

Win2K还有一个特点就是它的多语言支持。虽然现在最常见的Win2K版本还是英文版，但没关系：只要将［Control Panel］→



(图－02)



(图－03)

[Regional Setting]一项中的[Language setting for the system] 选中[Simplified Chinese]，并将其设置成[Default]，然后在[Your Locale]中选择[Chinese PRC]就行了(图－01)，这样一来几乎所有中文版软件都能正常运行！除界面还是英文以外，几乎和中文版没有什么差别(不要跟我说你和英文不兼容，连这个几个英文也搞不定！)然后在[Input Locales]中添加，在对话框中选择[Chinese PRC]就可以添加中文输入法，里面包括常用的[全拼/双拼]以及[微软拼音输入法](图－02、03)。

我们以前用 Win98 上网浏览不同语种网站需要下载不同的语言包，在 Win2K 中就不必这么麻烦了，你可以把可能碰到的所有网站的语言支持直接装上，再把 IE 的[View]菜单[Encoding]设成[Auto－select]，这样就可以畅游 Internet 啦！

[游 戏]

在游戏方面可就没那么顺利了。Win2K 刚出来时，几乎所有人都说：Win2K 玩不了游戏！因为 Win2K 是基于 NT 核心，并且在测试阶段，硬件驱动方面做得不够好，而且可能因为 Win2K 的某些新特性无法全面兼容以前版本的旧软件，所以导致很多游戏不能运行。但是据笔者所知，在 Win2K β3 版本上，像《红色警报》、《泰伯利亚之日》一类的 2D 游戏都能运行得很好。3D 游戏使用 D3D 软件模拟可以运行，譬如《FIFA99》和《Unreal》(在 Glide 接口的显示卡上偶尔能够运行，但速度实在不敢恭维)。

后来经过测试，在 TNT 系列，将 Win2K 自带的驱动换成 NT4 驱动就能够使用 OpenGL 玩《Quake3》了！直到前一段时间，nVIDIA 推出了"雷管 3.55"for Win2K 的驱动程序之后，Win2K 的 D3D 硬件加速才能够真正用起来！经过测试：《Final Reality》(3D 测试软件)、《Incoming》、《NFS3》、《NFS：HS》等几个 D3D 加速软件和游戏都能正常运行(由于笔者对游戏不是非常感冒，所以没有测试更多)，并且速度和效果基本没有太大差别，这个时候才让笔者真正的对 Win2K 充满了信心！虽然显卡没什么问题，但实际上在 Win2K 里玩游戏还是非常困难，首先像《极品飞车》、《FIFA99》这类游戏，根本不能在 Win2K 下面安装，只能先在 Win98 下安装好，再导出相应部分的注册表，最后导入 Win2K 的注册表，之后还得提心吊胆担心出什么问题；其次有些游戏虽然能够安装，但一运行就会莫名其妙退出或者出错，像这种游戏兼容方面的问题，我们是无能为力了。

总体感觉上，Win2K 确实比微软现有操作系统要优秀，但是存在的问题也确实不少，它让我们看到了下个世纪操作系统的雏形，希望在正式推出时能够更加完善。好了，就说这么多吧！(可恶的小编就给这么点版面！)其实在 Win2K 中还有很多方面还没有介绍到，希望这些东西能够带大家入门，共同摸索共同探讨！

硬件发烧：http://www.hbpc.net/fan；Email：fan@lihow.com

酷 酷 软 件 店

——PC 千年虫检测软件

■文/黄磊

综 述

千年虫问题被人们谈论已经很久了。然而，大家的目光大都注意在银行及某些关乎国计民生的行业上，自己身边的 PC 千年虫却很少有人提及。一般来说，PC 可能的千年虫隐患存在于以下 3 个部份之中：

◆ RTC

RTC(Real Time Clock)是主板上的时钟发生器。许多程序靠读取 RTC 信息来获知当前的日期和时间。但不幸的是，大概 75% 的 PC 的 RTC 都有千年虫问题，其中包括一些最新款的电脑。当 2000 年来临之时，这些电脑的 RTC 会把当前的日期误认为是 1900 年。

◆ BIOS

由于 BIOS 就是直接从 RTC 获得时间信息的，所以 RTC 问题会很容易地导致 BIOS 出现千年虫问题。不过，BIOS 本身能够对时间进行控制，大多数的 RTC 千年虫能够靠 BIOS 程序校正。尽管如此，还是有 5% 的 BIOS 将出现千年虫问题。

◆ 系统时钟

令人比较放心的是，大多数 PC 操作系统对千年虫都有所准备。它们会自动校正 RTC 和 BIOS 中错误的时间信息。但即使在当今最流行的操作系统 Win98 中，千年虫隐患仍然存在。微软曾就 Win98 的千年虫问题发布过两个升级包。第一个用于修复 Win98 底层虚拟机和 Outlook Express 4.01 千年虫(于 1998 年 12 月发布)；第二个则修复了 OLE Automation (OLE 自动控制器)。

如此看来，从 RTC 到操作系统，千年虫问题被一步一步地消除了。尽管仍然会有一些问题出现，但大家的 PC 机似乎都无大碍。我们是不是该放心了？NO！其实最严重的问题在于，由于不知道应用程序使用的是哪一级的时钟，只要系统中的任何一级时钟存在问题，千年虫随时都可能出现，轻则死机、重则导致系统崩溃、重要文件丢失。

怎么办？

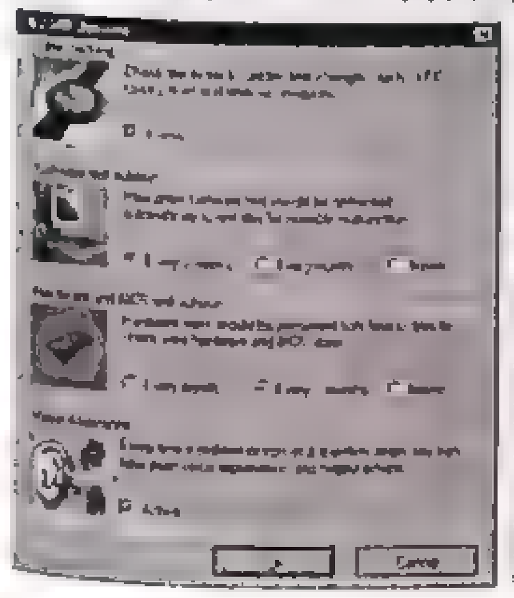
其实很好办，有大量的千年虫检测软件已在整装待发，虽然它们并不能保证完全消灭千年虫(RTC 千年虫毕竟是硬件问题，靠软件是无能为力的)，但至少能让我们做到心中有数，在这 2000 年即将来临的最后时刻做好最后的准备。本期介绍的是其中较有特点的几个……

PC 机千年虫检测软件

■ *OK 2000*

类型：试用软件
大小：4.49MB
版本：2.02
出品：Greenfield Software Ltd.
下载：http://www.ok2000.co.uk/
推荐程度：★★★★★

OK2000 是一套完整的 Y2K 解决方案，它不光可以检测，同时也能够修复 Win95/98/NT、应用程序和文件的 Y2K 问题。OK2000 由两部分组成，一部分负责检测 RTC、BIOS 和操作系统，发现并修复 Y2K 问题。另一部分则是文件检查程序，可以修复有 Y2K 问题的文件和因此遭到损坏的文件。



另外也提供一个 OK2000 屏幕保护程序，提醒你 2000 年倒数计时的天数和时间。除了体积稍大之外，OK2000 可能是最全面的一个 Y2K 检测和修复程序。

■ *AuditY2K*

类型：试用软件
大小：57KB
版本：1.0
出品：Audity2k
下载：http://www.audity2k.com/
推荐程度：★★★★

可以在纯 DOS 和 Windows 95/98MS－DOS 模式下使用的 Y2K 检测软件。共享版本可以测试 RTC Clock、BIOS 和操作系统。它测试的方法非常简单，就是分别对 RTC、BIOS 和操作系统进行一次模拟性的 2000 年时间跨越，所以速度非常快。注册版还可以修复 Y2K 的问题。

■ *2000Test*

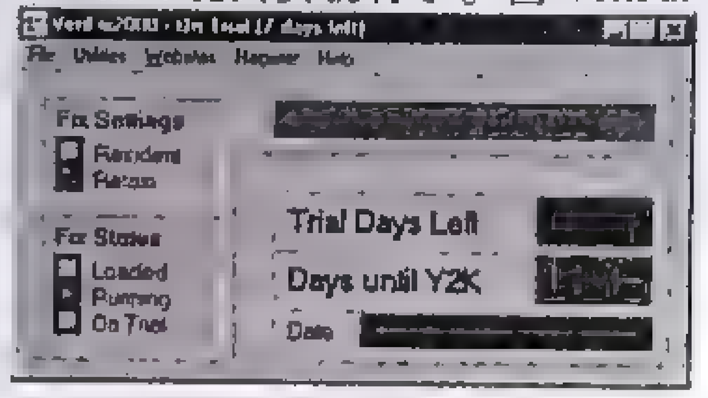
类型：免费软件
大小：7.20KB
版本：N/A
出品：南通天源公司
下载：http://www.chinabyte.com/y2k/y2k_downloadpatch_2000test.html
推荐程度：★★★★★

2000Test 很像 AuditY2K，可在纯 DOS/Win95/98 MD－DOS 窗口下运行。检测 RTC、BIOS 和操作系统时钟。但 2000Test 的检测要严格得多，它会对每一部分都分别进行日期和星期检测，而且也能检测 2000 年是否闰年。但它没有修复功能。

■ *VeriFix 2000*

类型：共享软件
大小：893KB
版本：2.4 build 3
出品：VeriTec
下载：http://www.freey2kfix.com/verifix/
推荐程度：★★★★

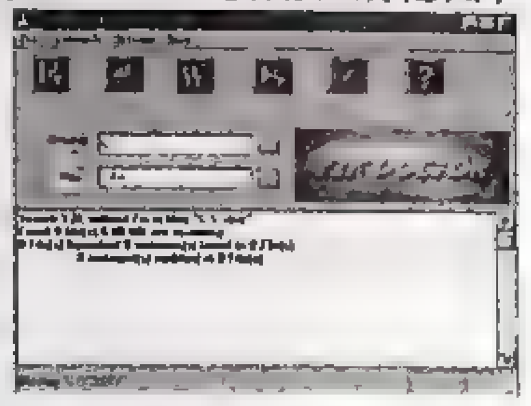
相对于其它的 Y2K 检测工具，这个软件一点都不温柔，它会自动重新启动电脑及执行主程序 7 次之多。安装时，VeriFix 2000 会取得系统的控制权以使得所有的检测和修复操作完全不受到操作系统的影响。在测试中，VeriFix 2000 会首先检测 CMOS 以测定电脑是否可以安然渡过 2000 年(Y2K)；接着它会连续变换时间(1999 到 2000 年及 2000 到 2001 年)来测试 RTC (Real Time Clocks)及 BIOS，而这些动作会自动开关电源共七次。不过，笔者认为 VeriFix 2000 的这套把戏实在有些多余，检测 Y2K 用不着这么复杂，象其它软件一样建一个虚拟环境其实就行了。但 VeriFix 2000 有一点值得肯定，它在安装完成后会在系统底层外挂一个 RTC 监控程序，用来校正 RTC 可能出现的任何 Y2K 问题。这对于 Y2K 最薄弱的 RTC 环节，多多少少会有些帮助。



■ *Y2K Doctor*

类型：共享软件
大小：1.1MB
版本：2.03
出品：李志坚
下载：http://www.micro-century.com/
推荐程度：★★★★

大家那么着急 Y2K，不就是为了应用软件和文件的安全吗？那好吧，Y2K Doctor 便是针对文件和软件的 Y2K 检测和修复工具。它能为你的电脑细心诊断每一个文件并作出报告。由于要检测大量的文件，Y2K Doctor 需要花费大约 20 到 30 分钟的时间。如果使用者需要获得更多更精确的信息，可以设定使用日期范围，在注册版本中则可以为不同的使用者的文件开立不同的处方或解决某些文件的 Y2K 相容问题。



本栏编辑/Chance

网上大搜索

■文/李红

Internet 有成千上万的网站，内容包罗万象，如何准确迅速找到自己需要的网页，就不是件容易的事了，这时需要借助网上搜索工具。

网上搜索工具分类

常用网上搜索工具可分为 4 大类：因特网目录服务类网站、搜索引擎网站、集成搜索工具（即多搜索引擎工具）类网站及其软件。因特网目录服务类网站的搜索方式是先将各种网站按类别进行分组，然后通过逐步缩小搜索范围来指引用户找到所查网页，例如 Yahoo!（www.yahoo.com）和 Sohu(www.sohu.com）就是因特网目录服务类网站，它们通过人工对信息进行分类处理、来建立和维护自己庞大的站点信息数据库，用户查找时显示的分类目录就是它们数据库中的信息。

因特网目录服务类网站除了能提供目录检索外，还可以进行关键词查询，此时会调用别人的搜索引擎来完成用户查询工作。例如 Yahoo! 就调用 AltaVista 的搜索引擎、Sohu 则用 Snap 的搜索引擎。

AltaVista(www.AltaVista.com)、Excite(www.excite.com)和 Hot Bot(www.hotbot.com)等都属于搜索引擎，它们经常扫描 Web 页面以便更新关键词索引。搜索引擎一般是按关键词进行网络查询，除 WWW 网址外，通常的搜索引擎还可以查找其他 Internet 项目：如网页、新闻讨论组或是人名录(电子邮件地址等)。集成搜索工具网站及其软件允许用户同时使用多种搜索引擎，把用户输入的关键词同时提交多个引擎进行检索，因而能够节省时间、提高查找成功的几率。它的查找结果是多个搜索引擎搜索结果的大集合。例如现在国内的 3721(www.3721.net)网站就是一个集成搜索工具类网站，它可以把用户输入的关键词同时提交到网易、新浪、雅虎(中/英文)、搜狐、搜索客、263、悠游搜索共 7 个搜索引擎上，其查找结果是这 7 个搜索引擎查找结果的大集合。集成搜索工具类网站还把它们的这一功能设计成了软件，称为集成搜索工具类软件，供用户下载。3721 网站就推出了“中文网址”软件，它同 3721 网站一样能实现集成搜索功能。

常用的搜索网站和工具

常用的搜索网站可分为 4 大类，如下所示：

因特网目录服务类网站

雅虎 Yahoo! http://www.yahoo.com/	关键词查询调用 AltaVistawww.AltaVista.com 的搜索引擎
搜狐 Sohu http://www.sohu.com/	调用 Snap（http://www.snap.com)的搜索引擎查询

常用搜索引擎网站

AltaVista	www.AltaVista.com
Snap	Http://www.snap.com/
Excite	Http://www.excite.com/
Infoseek	Http://www.infoseek.com/
lycos	Http://www.lycos.com/
HotBot	Http://www.hotbot.com/
LookSmart	Http://www.looksmart.com/
Webcrawler	Http://www.webcrawler.com/
Magellan	Http://www.magellan.com/

集成搜索引擎类(多搜索引擎类)网站

集成搜索引擎类（多搜索引擎类）网站把众多搜索引擎的搜索结果保存下来呈现给用户。常见的这类网站有：

Easy Searcher2 Http://www.easysearcher.com/	收录网上最流行的 20 余个通用搜索引擎和近 400 个专业搜索引擎。专业搜索分 19 个类别，即艺术/人文/语言、商业/金融/就业、桌面参考、词典/地图/电话号码/Email/教育、工程/化学/数学/娱乐(音乐、电影、广播等)/食物（饮料）/政府/法律/健康/医药/历史/考古学/INTERNET 资源(图片、图象、程序码等)/新闻/天气/出版/文化/科学/自然/环境/社会/政治/软件（共享软件、免费软件）/流行 WWW 通用搜索引擎等，所有的搜索引擎连接集中在一个页面上。
Search.com Http://www.search.com/	美国著名 IT 站点 CNNET 的一个子站，提供信息较为准确，搜索引擎分为 14 个类别：计算机技术、汽车、就业、娱乐、健康、学习、生活、地区信息、经济、新闻、购物、体育和派别等，它采用两层树型目录结构，使用时点击某个大类的连接，可以进入有该类别所有搜索引擎的相应页面。
T500 http://search.t500.net(163用户访问) http://longfei.it-pc.com/asp/search/search.asp(163用户访问)	中文集成搜索引擎网站，集成国内外近百个搜索引擎，分为网站、软件、MP3、文章、新闻、游戏、硬件等类别，大部分搜索引擎都提供中文信息，着重服务于国内网友。
Dogpile http://www.dogpile.com/	它除能检索新闻组外还能利用 13 种流行搜索引擎进行搜索。
Mamma Http://www.mamma.com/	它是所有搜索引擎之母，使用户能调用各种一流的搜索引擎进行搜索，甚至可以查找 MP3、图象或声音文件。
Metacrawler http://www.metacrawler.com/	它能够调用 9 种最流行的搜索引擎进行检索，或者检索新闻组。
ProFusion http://www.profusion.com/	允许用户根据情况选择 3 个最佳搜索引擎、3 个最快搜索引擎或者所有搜索引擎进行检索。

集成搜索引擎类(多搜索引擎类)软件

许多集成搜索引擎类网站还开发相应软件，下载软件后，用户硬盘上就有了多搜索引擎查询工具，常见的集成搜索引擎类软件有：

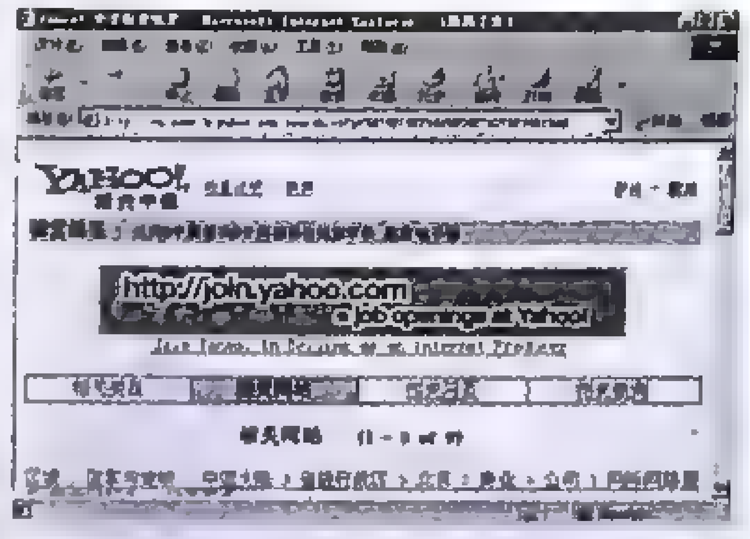
Copernic99 下载地址：http://www.nease.net http://www.copernic.com/copernic99.exe	开设有 WEB 站点、EMAIL、新闻组、书籍、商业、金融等频道，选择频道后，填上搜索关键词，它就可调用 10 种最流行的搜索引擎进行查找；它还可验证查找结果，去除无效的连接；对查找结果按照网址、时间、标题等进行排序；下载到的资源可事先离线浏览；并可将查找结果保存为网页格式，存为一个 HTML 文件。
Express Search 下载地址：http://express.infoseek.com/ref/exp_setup.exe	有 WEB、MP3、NEWSGROUP 等数十个主题，用户可点击[EDIT]，据自己的要求添加、删除这些主题；选择[WEB SEARCH]时，用户可以选择同时检索 1-9 个主要搜索引擎，它把用户要查找的信息资料，同时送到多个主要的搜索引擎，并用列表的方式显示出检索的结果，具有省时、省力、易于操作的特点。
网络雪貂 WebFerret(Web 搜寻) 下载地址：http://www.ferretsoft.com/	在软件中输入关键字，程序会连接上全球 9 大主要的搜索引擎，寻找相关的网页，搜索和回传结果的速度都非常令人满意，而且还可设定以“详细资料”的方式显示。你只需用右键点击要阅读的条目，就能以自己定义的浏览器连接阅读。
网络雪貂 FileFerret（文件、软件搜寻）下载地址：http://www.ferretsoft.com	你只需输入要查找的文件或软件的关键字，它就会连接全球各大洲的 Archie 引擎，加上一些知名的软件资料库，可帮你迅速找到文件的所在位置。回传后有许多详细资料显示，你只需用右键点击，不仅可用你定义的 FTP 软件进行下载，还可用内建的 FTP 软件下载。
网络雪貂 InfoFerret(新闻、电脑、财经、娱乐搜寻) http://www.ferretsoft.com/	你只需输入要寻找事件的关键字，它就会连接各大著名媒体。搜索范围并不仅限于新闻实事，它还可提供人电脑、财经、娱乐等类别，各类别均罗列了知名媒体为搜索对象。速度也相当快。
中文网址软件 下载地址：http://www.3721.net	用户只要安装中文网址软件，即可使用中文网络地址服务：直接在浏览器的地址栏中输入中文名字，例如新华社、人民日报，就可以访问相应的主页。使用简单，不必记忆复杂冗长的英文地址。如果中文网址软件没有找到，就会向 7 大搜索引擎提交用户的关键词，同时调用 7 大搜索引擎进行查找。

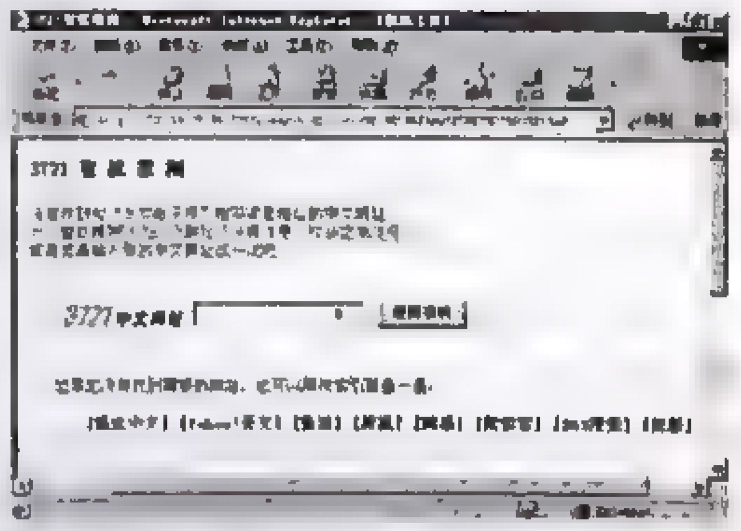
另类搜索引擎

多媒体搜寻器 Scour.net http://www.scour.net/	进入 Scour.net 网页后，你只需把要找的资料输入在“SEARCH”栏目里，然后再点名要搜寻的是图象、声音、音像或活动画，搜寻器就会在应该工作的范围内为你搜寻；它还可以快速下载找到的多媒体文件。
图片文件搜寻器 Arriba Vista http://www.arribavista.com	专门查找图片文件
MP3 搜寻器 MP3meta Http://www.mp3meta.com	专门查找 MP3 文件
MP3 搜寻器 Lycos Http://mp3.lycos.com	专门查找 Mp3 文件

提高搜索结果的准确度

使用搜索引擎查询网址或网页时，仅用单字作为搜索关键词常会给出太多结果。如果敲入两个单词，得出的结果会更多——因为搜索引擎把网址中包括两个单词中任意一个的项目都列出来了。其实大多数搜索引擎都支持逻辑查询。你可以用不止一个单词，加上适当的逻辑字符来缩小搜索范围，从而显著提高搜索结果准确度。常见的用来缩小范围的是引号。将两个单词放在引号内，则只有同时包含相连两个单词的网页才会被列出。例如键入 [“Win98 IE5.0”]，则只有同时包含 Win98 和 IE5.0 两个单词的网页才会被列出。其他常用控制符有“AND、OR 和 NOT”等。不同的搜索引擎所用控制符会有所不同，需要参考该搜索引擎说明。还可以在搜索单词前加上“+/-”号，在搜索词前加上“+”意味着该单词必须出现在 WEB 页面上，单词前面的减号说明 WEB 页面上不能出现该单词。例如表达式：+Software+MicroSoft+Windows+Internet Explorer 5.0-Internet Explorer 4.0(或者 Software AND MicroSoft AND Windows AND Internet Explorer 5.0 NOT Internet Explorer4.0）就能够检索有关 IE 5.0 且不包含 IE 4.0 的页面。





好了，有了这些搜寻工具，是不是觉得在网上寻找东西简单多了？用对了搜索引擎，是会大大节省你的上网时间和费用。在网上用搜索引擎找到好东东时，可别忘了告诉我（chengliu1@mail.777.net.cn 或 http://www.163film.com)，最后祝你冲浪愉快！

本月酷站推荐

——电影网站专题

■文/Nowhere

■ 中国电影

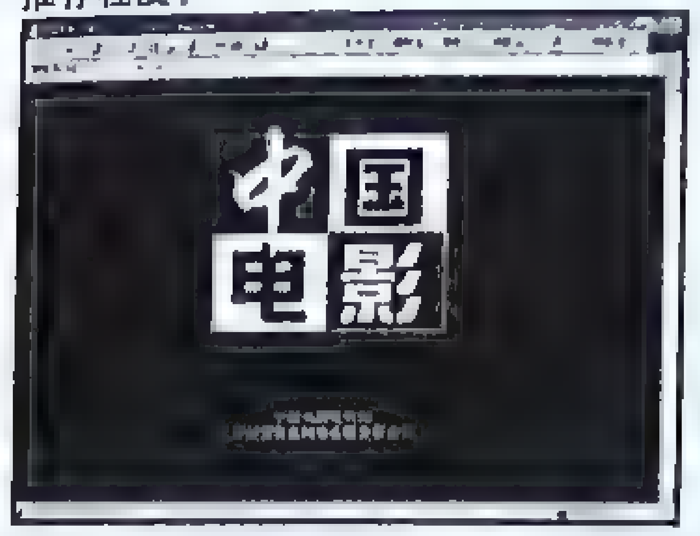
http: //www. chinafilm. com. cn/

设计水准:★★★

网站内容:★★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★



由中国电影资料馆主办的电影网站。内容自然是无与伦比的丰富，其视野也是世界性的。所介绍的影片并不以好莱坞为主，而是将世界各地电影尽收囊中。如[特别专题]中的[日本电影回顾展]、[世纪回眸——希区柯克专辑]等，就很能表现其眼光。新闻部份虽不是很强，但细分出[国内影界动态]和[环球影视]分别报道国内、国外的新闻。当然最有价值的部分在知识资料栏目中，[名人档案]、[世界电影100年大事记]、[中国电影大事记]等均是不可多得的资料。

■ 娱乐 IE

http: //www. 21cn. com/et/

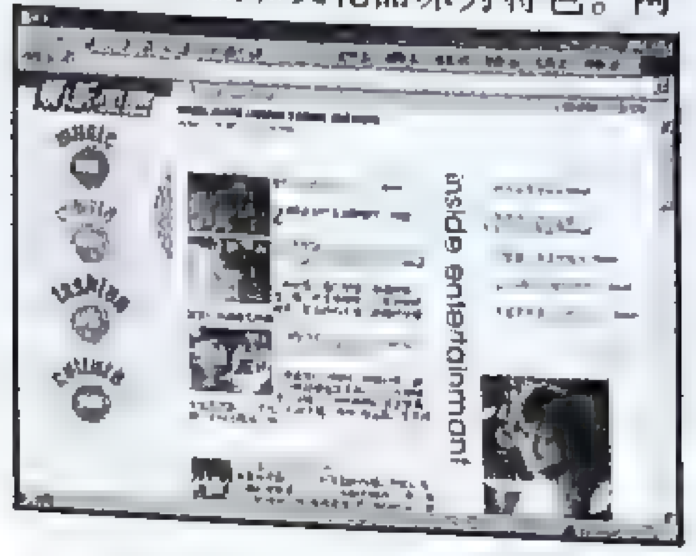
设计水准:★★★★★

网站内容:★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★

设计极为精美，综合音乐、电影和时尚等内容的新潮站点。以表达广东地区时尚潮流和文化品味为特色。网



站栏目非常简单，以4大主题涵盖所有——[音乐]、[电影]、[时尚]和[文化]。点下去发现，原来每部份内容都算不上多，但都是最新最流行的资讯。例如电影部份只有新片介绍，其余如新闻、影讯等通通不涉及。这样做的好处是可以简化来访者的目的——来就是为了看看有什么新电影。当然每部新片的介绍都尽可能详尽，包括简介、花絮和片段欣赏等。

■ 电影画廊

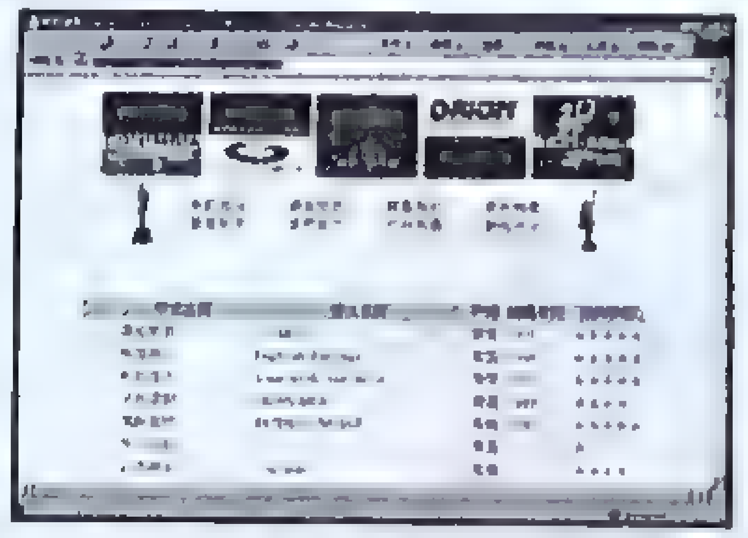
http: //starboy. guomai. sh. cn/film. htm

设计水准:★★★

网站内容:★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★



以电影海报收集为主的个人网站，约有上百幅极为精美的海报，大多为国外大片。此外，此处也有大量壁纸和屏保可供下载。站长的另一个爱好是电影评论，首页长长的电影列表便是站长对这些电影的评判。点击片名，会出现内容介绍和站长的个人赏析。介绍非常详尽，赏析独到而中肯。有收集癖的影迷们不妨常来看看。

■ 流行空间之电影频道

http: //movie. 263. net/

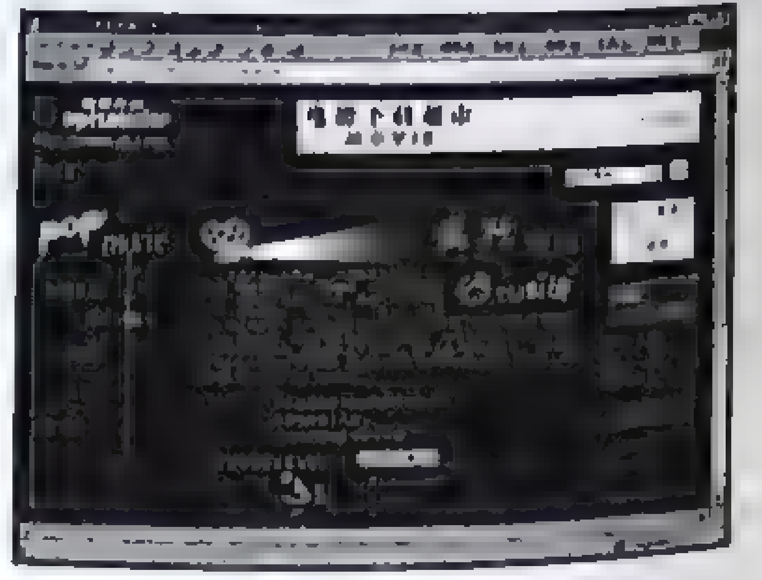
设计水准:★★★★

网站内容:★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★

由"首都在线263"主办的电影网站。以反映京城电影动态为主，兼及新闻和新片介绍、电影奖项等内容。新闻部分及时，报道详尽，唯缺插图和相关链接。新片介绍部分以北京近期上映影片为主，但只有简单介绍和花絮，没有相关内容(如图片、片段)下载。网站总体水平一般，对于北京网民兼影迷来说，这个站点致命的诱惑在于——正在或即将在京城上映的电影，这里备有详细的上映影院和时间供查。



■ BlueBird 电影视点

http://bluebird. cis. com. cn

设计水准:★★★★★

网站内容:★★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★★

内容极为丰富的国内电影大站。由中公网主办。网站专注于美国影片的介绍和新闻报道。新片介绍是该站点的强项，几乎每部美国新片都有介绍，同时还有票房排行榜供参考。经典回顾栏目虽然所收影片不多，但每部电影都有很细致的介绍、背景资料和评价。此外，此处的电影配乐和电影海报也收藏颇丰。还有不少经典影片的RealPlayer 版本供网上观看。

■ 环球电影乐园

http: //www. shanghai - window. com/newmovies/

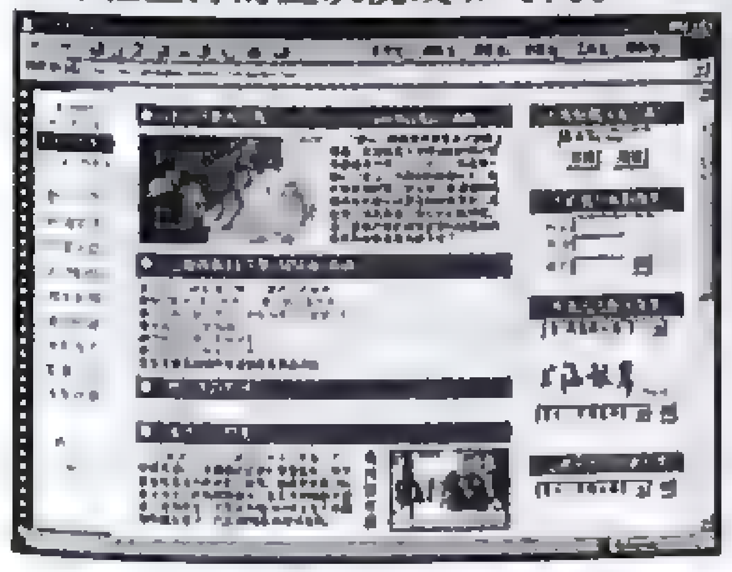
设计水准:★★★★

网站内容:★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★

上海电影网站。同样以新闻、新片介绍、海报和配乐为内容。它以上海地区的电影资讯为主流。如"首都在线"的电影频道一样，此处同样可以找到影片在上海的上映院线和时间。



■ 世纪前线——影视茶馆

http: //eraline. 21cn. com/teashop/

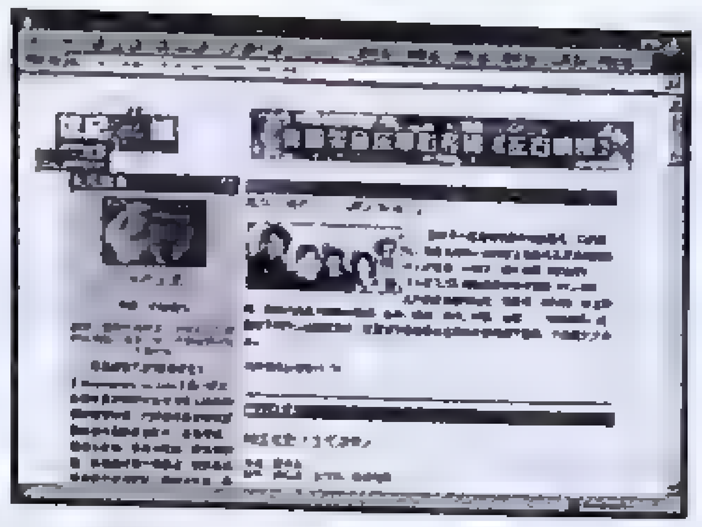
设计水准:★★★★

网站内容:★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★

只有新片介绍的网站。其特点是



每部介绍的影片均有片段可供下载。

■ 国中网文艺天地

http: //www. cww. com/cwwfun/

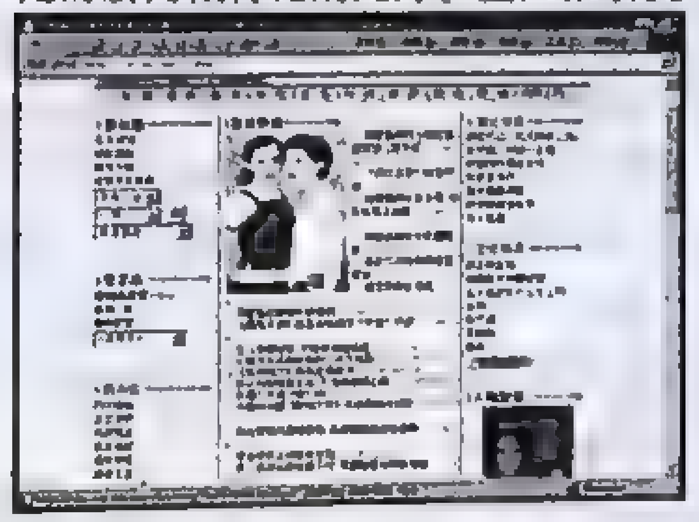
设计水准:★★★★

网站内容:★★★★

速度表现:★★★★★

推荐程度:★★★★

著名 ICP 国中网的娱乐网站。内容当然极为丰富，但就电影来说却不是很充实——只有新闻和新片介绍。不过此处的新闻做得比别处好：全天滚动更



新，每天都有海量的新闻。虽然缺乏图片和相关链接，但单以其"量"来说，足以让我等影迷随时"饱餐"一顿。

■ 中国电影发展历程

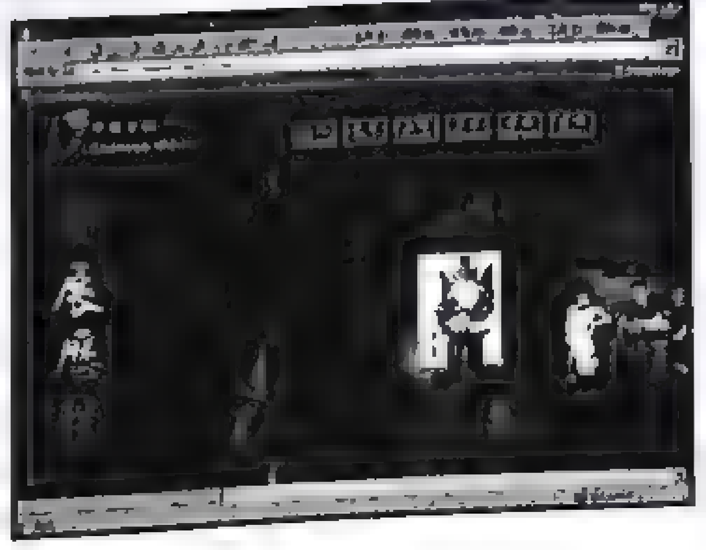
http: //www.tangram.com.cn/movie/

设计水准:★★★★★

网站内容:★★★★★

速度表现:★★★

推荐程度:★★★★



其实这个网站也叫"中国电影"，但为与前面介绍的"中国电影"网站相区别，也为与其内容更贴切，笔者暂且将它改作此名。按该站点自己的介绍，它"以获得1995年上海市优秀图书二等奖、1997年获得第二届国家辞书奖三等奖的《中国电影大辞典》为基础，采用多媒体的形式生动地展现出中国知名导演和演员的生平事迹，以及中国电影风风雨雨的发展历程"。其浏览形式以搜索为主，进入[影人]、[影片]、[奖项]等相应栏目填入欲查找的信息，等待搜索结果出现。不过该站点的信息查询好象有点问题，笔者在查找时竟出现 ASP 错误字样，只好无功而返。

■ 电影资料库

◆ 中国电影资料库

http: //movie. chinaroad. cn. net/movie/film/

速度:★★★★

这里有关于大陆电影的大部份资料。分影片和人名两种查询方式。不过资料收集并不是很齐全。连谢晋这样的大导演，也只能查出3部影片。

◆ 香港电影资料库

http: //www. movieworld. com. hk/

速度:★★★★

规模很大的资料库，分为 BIG5、GB 和英文3种版本。大部份香港影星

和影片都能在此查到。但只有相关人员资讯，缺乏影片和人物介绍。

◆ 台湾电影资料库

http: //cinema. nccu. edu. tw/

速度:★★★

除采取搜索方式供人查询影片或影人外。也有一些新片介绍和图片。只有 BIG5 码一种版本。

夏末秋初（上）

■文／形像

我首先要说明的是：这是一个真实的故事。这句话本身就有矛盾，既然是故事，又何谓真实呢？但终究是真实，至少对于故事而言。

真实这东西，几乎是不存在的。长期以来，我一直是非常典型的怀疑论者。不过活得还算自在，因为我并非怀疑一切，而只是认为一切均可以被怀疑。“怀疑一切”和“认为一切均可以被怀疑”从表面上看是一码事，但其中若干细微的差别，非外人能够一一体会。

我在这里强调这是一个真实的故事，难免有些自讨没趣的意味在里面，但我还是要说明（叫做声明也可以），而且不只说一次。因为相信与否是别人的事，可至少我有言在先，指出了问题的严重性，以免事后有人给我制造麻烦。

我是经常要写些故事的（写不写是一回事，有没有人看又是另一回事）。这些故事大多乱七八糟、颠三倒四，令不幸的读者更加不幸，且明眼人一看便知是虚构。试问现实生活中，如何能有龙与地下城之类的玩意儿呢？起码我就从未见过，但是我的那些故事是离不开龙与地下城的。

就在我因努力捏造牵强的出人意料的情节徘徊在神经衰弱的危险边缘时，有位朋友建议我写些真实的东西，她自以为善意地对我指出：说假话和骗人根本就是一回事。

她还建议我去读读尼采所著的《悲剧的诞生》，以免犯类似的错误。

其实那本书我早在中学时代就仔细阅读过了，读完后在阳台上将该书连同写给一个女孩的信烧了个精光。残余的烟味长时间缭绕不散，导致担心发生火灾的邻居冲下来用力敲我的大门，当时若我再迟几秒钟开门的话，他指不定会将门一脚踹开。

最早知道有尼采这号人物，是从鲁迅的文章里。后来才发现鲁迅原本并不讨厌尼采，甚至似乎还有那么一点儿佩服他。至于为何非要在文章里骂他不可，我想是风格使然。

这和不满于现状的小青年偏要写出通篇都是龙与地下城的文章，是一个道理。

出现此种情况的根由，要追溯至我的童年。准确地说，是小学的一年级，当时我为了博得小伙伴们的敬佩，冒然从一堵围墙上走过，结果几乎摔死。幸得医生使用特殊的刀剪将我的腹部剖开，割去一个重要的造血器官，我方能苟活至今。

住院的那段生活我不无怀念，这也没有什么奇怪。什么都有人照顾，可以从早到晚地读着小说的生活，谁又能够不怀念呢？因此一对人说起那时，我就会不由自主地沾沾自喜起来。然而就算是那般算不上奢望的生活也终于成为了奢望，在意识到这一点后，我就多少对毫无人性可言的成长感到有些不大了然。

虽然医生一再保证我的头部没有受到任何的损坏，但我却不怎么相信，因为若头部没有任何损坏，就不该在十余年后写出上述的文字来。

这个故事发生的时间是在我大学三年级的暑假就要结束期间，准确地说是在一九九九年八月二十七日的深夜11点左右。由此便可得知故事的真实，若非真实，如何能有这般准确的时间？

我刚从一个夜间洋溢着资本主义腐朽气息的沿海都市回到学校所在地不久。一般说来，我会提前几天到校，而这一习惯的养成，无非是在不懂事的年纪里补考多次的缘故。

食堂自然是未开门的，廉价的饭馆也因绝大多数主顾未负着沉重的背包行色匆匆地赶来而挂出“休业”的牌子。对于这样的安排我也没有什么可抱怨的，所谓习惯，就是指面对某种境遇能够泰然处之的能力。

好在有一家面馆仍旧冒着烈日敞开大门卖着还算能够下咽的面条，我便靠每天八两牛肉面维持着生命系统的运作。

严格地说，我已经算是大四的学生了，正处在未老先衰，打算明年随便找个什么地方去把卖身契签了的彷徨境地。同寝室有个仍旧不得不补考的家伙，复习以外的时间就花在报刊杂志中寻找关于住房的广告，不论是平房、楼房、洋房还是某某花园，某某某小区，凡是这一类广告，他都一一剪下，精心压平后藏在枕头下面。

对于别人的爱好我向来是不加干涉的，和平共处五项原则并不只是适用于国与国关系。可我想不通的是，何苦非要在美女裸照的关键部位上剪个大洞。虽说要怪也只能怪美女背面那两层楼带游泳池的别墅，且即使剪去了，也没有伤及我分毫，我仍可坚持自己的原则，但偶尔一想及此事便总觉不妥。至于到底有何不妥，恐怕只有弗洛伊德的那些徒子徒孙才弄得明白。

写这个故事并非什么愉快的经历，原因是暗恋过的女孩老是来打搅我。我就不明白，现在又不是睡不着的深夜或被恶梦惊醒后再也无法入睡的凌晨，怎会让她的脸随意地在我眼前晃来晃去呢？

看来人生在世，不明白的事真是太多了。由此又得出一个结论，需要读的书也是同样的多。可话又说回来，谁又要我去明白什么呢？我这不是自己给自己找罪受么？

于是不明白之事，凭空又多了一件。

原本以为自己从小学到中学暗恋过不少女孩，直到高中二年级才终于发现以前那些都不算暗恋，这一次才是真真正正地地道道的暗恋。但以往那些，又算什么呢？我是不知道，也不想知道，坦率地说，我现在连暗恋到底是个什么名堂也完全不想知道，不知道是最好。

高中很快就毕业了，我莫名其妙地被保送到了现在的学校，女孩则去了某地的医学院。我现在突然好奇，像她那样的人，为何会选择去医学院学什么儿科？可惜答案是永远无法知道了。就好像我为什么会莫名其妙地学什么电脑一样，是没有什么解释可言的。

现在想来，我和那女孩虽未发生过什么，却到底还算是朋友，大一的时候她还给我寄来一张圣诞卡，同她送给我的所有圣诞卡一样，带有至今令我无法释怀的特殊香味。随圣诞卡寄来的还有一张照片。照片上，她和一具完整无缺的人类骨骼站在一起，那骷髅的嘴里，煞有其事地衔着半截点燃的香烟。香烟自然是别人塞进去的，说不定就是为她照相之人。

我就闹不明白，为何她站在骷髅身边，会笑得如此开心。我常常在想，若她身边所站之人是我又如何，但又想到我既非骷髅，又不可能吸烟，恐怕是没有机会了，也果然如此。

现在我已大抵将背景交代清楚，当然只是对我而言的清楚，至于读者到底清不清楚，我是不得而知。我想还是清楚的，否则就不如停止阅读，到阳台上去做俯卧撑，那比看什么真实的故事可有趣多了。

那天晚上，我和当时唯一的室友，就是前面提到的仁兄，大吵了一架。原因不说也罢，无非是关于房产广告或美女裸照之类的根本拿不上桌面的小事。其间我们相互表露出对对方前所未有的了解，他没有放过我北宋末年的先祖父，我自然也不会忘记关心一下他那莫须有的糖尿病。

“觉得有意思么？这样？”我终于还是忍不住问道。

“不觉得有意思，不过明天之前，不[illegible]你。”

他说出这等连带三个“不”字的狠话来的时候，正是入夜后的 9 点 24 分。

然后，他指着寝室的不用钥匙都能打开的门补充道：“那里有一扇门你看见没有？”

我非常清楚对于不得不补考的没落大学生，还是尽量不要招惹为妙。

走在四通八达的街上，微风吹来，除清爽外再无其它词汇能够形容，只是这周围的灯光，对于游荡的 21 岁男子来说，未免过于晃眼。在我眼中，伴随着人群的流失，晃眼的灯光渐渐汇集成一种感觉，那就是分崩离析。

我就在这分崩离析的晃眼灯光中一直散步到 10 点半，方才明白所谓散步，原来也可针对时间而言。既可以说“一直散步到录像厅门口”，也可以说“一直散步到 10 点半”。这一认知性的发现使我一时兴起，几乎打算索性就去录像厅里睡上一觉。

录像厅门口的招牌上写着“日本经典恐怖片：《午夜凶铃》”的字样，下面还有四字的注解“通宵播放”。

我站在录像亭门口，和眼神诡异的卖票人员对视了一分钟，终究还是决定不进去的好。“经典”这词固然对我有几分吸引力，但“恐怖”配合“通宵播放”这样的字眼，是比片子本身更能令人心惊肉跳的存在。

于是我继续前行，并在 10 点 40 分走进了一家电子游戏室，也就是俗称“街机厅”的地方。

走进这个地方之前，我对时间还是有着相当的把握，这从我前面的叙述中可明显看出。归咎原因，是由于我走动期间不时看表，看表的原因就很难说了，也许是为了回避面目狰狞之人的视线，也许是听多了不堪忍受的课程落下的病根。至于心怀恶意之人硬要攻击说我是为了顺势鉴赏一下女孩的长腿，那可就有些冤枉了，因为“顺势”或“瞟一眼”之类的鉴赏方式我向来是不屑的，要鉴赏我必然配

合头部的转动，光明正大地进行。那种偷窥式的鉴赏一来让人感觉贼眉鼠眼，甚是不雅；二来也很难使得被鉴赏的对象产生成就感。

想来也颇为神奇，超短裙这种东西，说到底不过是一块平平无奇的布料，何以一穿到长腿女孩的身上，就立即成为"光彩招人"之物了呢？

可看来看去再怎样也不过是两条长腿而已，即使白里透红，也未必与众不同。于是，在想明白这一点后，我这唯一的街头消遣，也被剥夺了。由此可见，清醒这种东西，是永远都不可能让人产生愉悦的感觉的。

我的幻想故事里的女主角们，大多性格古怪且美艳惊人，往往还具有将男主角玩弄于股掌之间的能力。至于是否能和男主角发展出一段惊天地，泣鬼神的恋情，我倒没有细想，因为故事还未发展到"后来"这种地步的时候，我就已经头昏脑胀，不堪重负，草草收尾了事。

也许正因为于此，我是越来越不喜欢看关于男人和女人相遇的文字，但男人和女人的相遇却是规律，就拿我自己为例，也是如此。我每天注定要与无数女子擦肩而过，而我又正好是个男人。所谓必然性，便是指的这么一回事。

当我走进那家电子游戏室的时候，本文的女主角正坐在一台游戏机前，操纵着一个独眼的使用双刀的中年男人挨个砍杀着酒鬼、怪物、美女、俊男、流氓、变态以及其它。

我不知道如此空旷的游戏室里唯有卖游戏机币的老板、她和我三人，这算不算是一种邂逅，但总而言之我就这样和故事的女主角相遇了，配角自然就是被艰辛的生活折磨得在一堆铜币前张着大嘴似睡非睡的老板。

其实怎么遇见的并不重要，关键是遇见了这一结果，因此写不写相遇的过程都无关紧要。但事后我细细回想，竟发现我和她之间除了相遇之外再无其它可言。

这既是我之悲哀，也是作为"真实的故事"的悲哀。

电子游戏室里出没的女孩少固然是少，但也不至于没有，其"干弟"电脑游戏室和所谓的网吧也有着同样的情况。总结我以往的经历，这些女性普遍都衣着时髦，性情均以开朗为基调，发出可怕笑声的概率与其游戏水平成反比，携带男友（或被男友携带）的可能性与其年龄成正比。请注意，前提是：总结我以往的经历。

我自牛仔裤的口袋里摸出夹于红色表皮的学生证内随我同行长达一月之久的两枚铜币，在一台规则是"见人就杀"的游戏机前坐了两分半钟，我所操控人物的生命血槽在这段时间里由绿到红再到没有，屏幕上那位代表"我"的肌肉发达得近乎畸形的彪形大汉鬼嚎一声，被乱枪扫死。

我望着屏幕上的倒计数发了会儿呆，接着用母语和另一个国家的语言各骂了游戏里与我并无任何深仇大恨的反面角色们一句，然后换去坐在了另一台游戏机前。

这是一个飞机射击类的游戏，闪动的荧屏上有着斗大的四个数字：1945。看上去此游戏甚是了得，要不怎会以如此平淡的四位数作为名称，进而让我联想到了曾被评为最佳科幻作品的《1984》。既然如此，我就没有丝毫犹豫地将手里仅有的一枚币投给了它。对于投币这一动作本身，我有着类似于病态的喜爱，原因是每次投币时都会产生还算不错的错觉，似乎所有的累赘，都通过投币转嫁给了眼前的机器。

就在游戏机发出"当啷"一声，表示投币成功的时候，有人坐到了我旁边，跟着也投了币进去。我首先意识到的，是她身上的味道。淡淡的，混和着茶叶芬芳的茉莉花香。

对这迅速将我笼罩的香味我仍旧是无法免疫，于是我就想干脆拔腿走人算了。想是这么想，但我并没有这么做。人和动物的区别，说到底就在于人这种东西有时喜欢干违背自己意愿的事情。

或许是因为这香味的缘故，我所操纵的飞机，很快在大量出现的，似乎无穷无尽的敌机的交叉火力网中尽数化为乌有，而那个时候，她似乎正好是将武器的威力加至了最大。

"真是够逊。"她这么说了一句，声音有些沙哑，给人一种唱卡拉 OK 过量的印象。

若是几年前，我势必因不可侵犯的自尊而对她怀恨在心，而现在，我却能无动于衷。毕竟在我们这个年龄阶段，两极分化严重，自命清高的人和无自尊可言的人并存于世。

我不声不响地坐在那里凝视屏幕，半分钟后，她又开始说话。

"怎么不玩了，再投币呀。"看来她是错误地认为我陪她继续玩这个游戏是理所当然的事。

"……"

"我请你，"她骤然拍出两枚铜币，很有些虚张声势，"继续玩吧。"

我将一枚币捏在手里，觉得硬梆梆的，但终究是没有投进去。

于是她不再搭理我，开始彻底地专注于躲避、射击、射击、躲避。这便是典型的高手，处于我这种既无恒心又无毅力的人难以抵达的水平线上。

她是如此投入，甚至恐怕连她身边坐着的人是死是活也不再关心，一但意识到这一点，我便开始打量起她来。

她穿着宽松的 T 恤，浅棕色的短裤以下，是晒得完美的有着深色肌肤的长腿，总的来说，衣着像男孩子，不过却扎着一个在我看来有些怪异（并非不协调）的发型，很普通的略微有些高的马尾。她的眼睛被额前过长的一缕头发半遮半掩，只隐隐透出些许微光。眉头和大多独自出没于这种场合的女性一样，或多或少地带着阴晦之气。我基本算是个无神论者，因此对这阴晦之气的理解也只能是"她们心情不大好吧"这样而已，至于究竟是因为心情不好才来这里还是来了这里以后心情自然而然变得不好起来，我就无从知晓了。

总的来说，综合仔细观察的结果，还是让我有些气急败坏。至于为什么，我想与她身上的味道有关。说实话，我是觉得不管她穿什么衣裳或是留什么发型，都不应该抹那种香水。或许，那种香水在我看来永远不要再存在是最好。

"那个女孩漂亮吗？"

大二时，一次宿醉之后，醒来发现一位异性朋友躺在我身边，这样问道。

我是不知道她说的"那个女孩"是指的哪个女孩，或许是我酒后胡言乱言说出什么不该说的话来也未可知。不过既然她说的是"那个女孩"，我想还是能勉强猜出她所指是谁。

但我在记忆的深处寻觅良久，却再找不到她的音容笑貌，能够找到的，唯有随风飘走的连衣裙。那是一件款式新颖的连衣裙，两肩修饰着淡紫色的肩带。

我不觉悲从中来，并毫无由来地对没有任何过错的异性朋友恶言相向。

那位异性朋友在 4 个月零 7 天后从她所住宿舍的四楼跳了下去，不幸的是，她没有死成。我想她还是太天真了，居然以为跳到一丛长得那样茂盛的竹子上也能摔死。

得知消息的时候我正准备补考，不过我还是提了新鲜的水果去看她。我劝她想开些，不就是没有拿到奖学金么，既然连死都不怕，还有什么好顾忌的，大不了豁出去了。反正是一边说了很多差不多类似的话，一边把自己提来的水果吃掉了大半。

她始终对我不理不睬，直到我留下一大堆果皮和果核，准备离开的时候，她才莫名其妙地痛哭起来。

"我也不想这样的。"她泣不成声地说道。

那一刻，我忽然确信无疑地认定暗恋过的女孩也许说过同样的话，只是被风声盖着，我没有听见罢了。现在回想她当时的唇形，就像是在说这么一句。

但不管怎样，我既不会可怜自己，同样也不会可怜他人。因为若不这样做的话的话，我唯一能想到的只有死。

认识暗恋的女孩的那一年，她 17，我也正好 17。

这不叫缘分的话，还能称之为什么呢？

然而这终究不是缘分，否则同年级[illegible]没有缘分的两人了。于是在我 17 岁那年，无端地对同为 17 岁的同窗们心怀怨恨。

我固执地认为世上唯有我与她是 17，才算正常。

可见我小学的意外，确实令我的脑子遭受到了不可挽回的损坏。

就在我和她的关系单方面发展到我把她当成最要好的朋友时，我便不知深浅地邀请她同去电子游戏室，她当时只是笑了笑予以拒绝。第二天，我收到了对她而言措词算得上相当严厉的一封信。

"我命令你不要让我看到你再去游戏室！"信中她这样写道。

回信中我用了 7 页半的优质信纸对她作出了道歉和承诺，不过我并没有坚持做到，首先是因为那些道歉和承诺本身就根本是屈打成招的东西，其次是由于我以为凭她这方面的阅历，是不大可能发现我到底有没有再去的。

想来她还是发现了，若没有发现的话，便无法[illegible]她为何会将我送她的生日礼物自三楼扔了下去。

事后她跑来找我道歉的时候，我又偏偏还未进化到能将女孩的一时冲动自欺性地认为是对自己的重视的地步。

那个时候，我产生了一种影响深远的想法，那就是女孩这种东西，说到底实在没什么意思。

我想，对她来说，我已然是无药可救了。换而言之，这样方才是最好的剧本，因为我们既然没有真正意义上的所谓开始，自然也就不应有真正意义上的所谓结束。

[未完待续]

本栏编辑/石子

镜花园

……1999

预言没有实现！(还好)

2000……

美梦能否成真？(但愿)

在99年最后一期里，对支持本栏目的朋友们真心地说一声："谢谢大家！"

——丹

上期最佳作品：

北京吴剑犁的《Are you a Quake－R?》

《飞龙女侠》 江西 李铮

丹：看上去很美！

龙女：……

丹：我是说那头龙……

龙女：……看剑！！(我砍！我砍！我砍！)

《矢吹真吾》 西安 ABM 工作室

丹：熟悉的面孔，莫生的运动……

《二阶堂红丸》 福建 陈钡

丹：狗狗蛮可爱的，不会是史奴比吧……

《堕天使》 上海 邱远

丹：来到人间要做的第一件事是什么呢？……

《菲雨闲丸》 上海 周佳卿

丹：我猜猜……他是要进屋呢还是刚从屋里出来呢？

《KOF'99》 北京 刘勇

丹：对那鞭子印像深刻……被拖在地上太多次了，呵呵。

《天使》 上海 L·S·C

丹：背后的香蕉……不是！是背后的翅膀很可爱嘛！^_^

《凡尔赛之宫庭疑云》 武汉 清水

丹：好冷……关窗户吧……

杏花村

本店酒保：小马

【湖北十堰胡珺】希望这个大大的 HELLO 能把你压趴下！因为我知道，当你看到我这封信时肯定很累了，但是为了读者们那一颗颗热忱的心和老编的欺压，不得不坚持看下去。所以，为了你的身体着想，就很不好意思地用 HELLO 砸一砸你，希望你能借此“晕”一下（忙里偷闲，歇一会儿嘛），我的心地是不是很好？

在很久很久以前，我曾给你写过一封信，那时我是《家游》狂热的 Fans，可那信有如石沉大海……后来，因为上网的原因，对于游戏也不是很热心了，今年伊始我就没买过《家游》。但我没想到的是大半年后，也就是 10 月份，我竟然又把它捧为明珠，原因是老爸把我最最亲爱、最最宝贝的电脑给封了。在我最失落、最无聊、最寂寞的日子里，我看到了——《家游》，我激动地掏出身上仅剩的 7 块 RMB 买下了它（呜…晚饭泡汤了…）。回到学校翻了一遍又一遍（恨不得把它当晚饭吃了），激动之余，写下了这封信。我感到《家游》不仅给大家提供了很多资讯，并且给我们这些对电脑“欲罢不能，欲玩不成”的 PC Fans 莫大的安慰。

请帮我向那位曾是兔子的哥哥致敬，远方的另一位兔子 MM 向他问好。

§谢谢你体贴的问候，不过我没能“晕”掉，反是醒了——当然不是被“砸”的，而是被女孩子缜密的心思打动了；打开店门，迎面飞来了“温柔一刀”，呵呵。

【河北邯郸李旭毅】这次握起手中的笔感觉很沉重，真不知道该怎么开口。还记得 98 年的 4 月，我唱着《心太软》走进了你的视线；98 年 12 月，我又心血来潮似的进了村（鬼子？）；99 年 5 月我又怀着怒火冲进村来，对着马哥发泄了一通，那热血所致的全班签名竟也成了史料。你的那句话令我感动，真的好感动，“你们所能做的，也是你们最应该做的，你们的老师一定说过吧。”这句话一直回荡在我的心间。很无奈，我们那个七班由于分班已经永远地消失了，我很伤心。小马哥，每次你都很好地款待我，我很感激。你的幽默令我快乐，你的思考也令我沉默。你那看信害坏的眼，挨骂拉长的脸，让我关心。我一直把你当作我的朋友。

还记得 97 年我第一次从书摊上发现我们的《家》，我便喜欢上了她。那时我还不能算是个游戏玩家，由于后来的种种坎坷我才走上游戏这条路。不久，我开始期期购买《家》，小马、PC 兔子（游骑兵）、AWEI、阿魔、丹、乐水、Chance、石子、Racer……一个个名字逐渐地耳熟能详了。后来乐水走了，阿魔不再露面，PC 兔子也从了军，现在想想也怪怀念他们的。

既然爱上了一个“家”，就该为她付出。我尽量解答一些问题，提一些建议，甚至画两幅画、写点什么来建设我们的家。我尽力了，“因为真爱，所以珍爱”，这种感觉我有。在这两年多的时间里，《家》给我的不止是温暖、快乐，游戏的知识，电脑的知识，我还通过对那些出色的文章的学习提高自己的作文水平。乐水、杨栎天、星河、先觉……他们的文风深深印在我脑海里。看着杂志越办越好，就越发觉得这是我们的“家”，一个让人安心的家。

我很伤心，伤心的时候就又想起了以前的幸福与美好。我想，这也许是我们之间近一时期内的诀别信了！对不起，我不想这样。我好喜欢大家，喜欢我们的“家”。无奈，真无奈。前辈们一向把玩当成洪水猛兽，这带着“游戏”俩字的杂志他们又怎能容忍。我要上高三了，老妈让我专心学习，游戏不让玩了不说，杂志也不让买了。我们家的经济条件不好，甚至没有电脑或是游戏机之类。以前我想买书要钱时，心里总很不安，现在彻底查禁了，我是没法再买书了。到书摊瞄两眼吧，还总被老板拒绝或轰走，看来我真的要离开了……

永远想念你们。两年后再见！

§看这封信时心里很别扭，只觉胸中块垒无处可消。感情是一回事，理智则告诉我们为了学业告别游戏、告别杂志是非常有道理的——年轻人终归是不大善于合理分配资源（时间）。类似内容的信每年都有，我也经常回信说要好好学习等等。我说的都是发自内心的话，虽然人做自己愿意做的事时才会快乐，但却可能为了快乐做自己不愿做的事。“空对着山中高士晶莹雪，俺只念世外仙姝寂寞林。”人生此种情境比比皆是，而选择往往不像想象中那么痛苦。先别郁闷了，请进一位活泼的朋友吧。

【重庆罗茗柯（Lion）】《家》里的小编们：大家好！我是四年来第一次给你们写信，是我的“GAME 互动”的第三步！我是一名学生，看《家》4 年了，当然练成了不少的“看《家》本领”啦。看着自己喜欢的杂志一次一次的改变，变得越来越成熟，越来越有自己的个性了，我十分满意。常常在刚拿到《家》时十分严肃地转过头，对着惊恐的同伴说：“我只想说三个字——哈——哈——哈！”然后低头猛看，不再理会他们了。我很酷吧！（……算了，不扔鸡蛋了……）

现在，隆重介绍我们自己！我们，男，16－17 岁，一群狂热的 GAME FANS，到底有多热呢？好吧，让我找一个重磅的形容词，那就是——很热！（众人晕倒，好友出现：这孩子不懂事，浪费了你们小编宝贵的时间，对不起……）好了，在我们的团体中 GAME 是最重要的，当然，我知道你们会很有责任感地说：“学习最重要！”可是我们之中有两人是尖子班的，而且他们从不复习只玩 GAME！？我感叹啊：难不成他们是天才？——可是，我才是天才 PLAYER 啊！

某晚，五个狂人，冒着被“生活老头”DELETE 掉的危险，全部集中到了我的寝室，召开第一届 PLAYER 代表大会。在本次会议中，代表们着重商议了当今 GAME 的发展动向，以及今后大家的打算。大家发现现在的 GAME 没有以前玩时有感觉了，原来，现在大家对待游戏已经不再像从前了。现在玩游戏，只因为它是“大作”，而玩它的目的是要爆机，因此“狂派”诞生了！而我们也被拉了进去，游戏变成了竞赛。大家在一番感慨后，一致通过了一项决议，我们要从 PLAYER，变成 GAMER！虽然我不明白有什么不同呢？……我们不能一直玩 GAME，要与 GAME 互动！就是说，要参与各种 GAME 活动，最简单的，就是写游戏攻略了（嘿嘿，我们可是老鹰，专门吃老鸟之类，攻略很简单嘛）。然后写游戏心得，这是第一步。然后是第二步，广泛地传播经验（这个人脸有多厚啊？）其实就是尽可能帮助菜鸟在 PLAYING 时遇到的问题了。顺便问一下，你们可否教我怎样切换屏幕呀？（……呼！）于是乎，我写了一篇小说攻略，大概 1 万多字，是关于《C& CⅡ》的文章。我花了大概 6 个晚上赶好，想也没多想就叫一个 GAMER 用 E－mail 发给了你们，不知道你们收到了没有，可真让我担心啦！接着我写了一段《难症会诊》的回答和一个问题，就要寄到了（什么，已经到了！哦，我忘了我是一齐投的）。第三步吗，就是让我心爱的“家”知道有我这个乖孩子！

好了，废话都写这么多了，我纯粹是随感而写，没有中心思想和大意的，连分段和用色都无规律可言，就当是工作后看的小品吧。如果实在不行，就用它擦桌子：我也为“家”尽过力呀！

§Lion 以松弛自然的心态初次投稿，稿件很顺利地就被游骑兵采用了，恭喜。这一群快乐的玩家真让我羡慕，他们的青春气息仿佛能感染每一个人。我只想说三个字——哈，好，酷！

【上海周文杰】这是我这个月来的第三次投稿，什么？说我太疯狂了？也许，也可能是我心血来潮。《家》给我的感觉是：冬天看的暖和，夏天看的凉爽；是一本很专业的杂志，读后总有一些收益，倘不说硬件知识提高不少，单单对国产游戏业也有了不少认识和见解。其实，看书的目的就是这些，不管《家》是一本娱乐杂志也好。

对了，这次投稿的内容是《FIFA2000》，最近一直在玩这个游戏，不过……唉，玩着玩着就想到本届国奥队，真臭。如果能给他们每人戴上一个控制器由我控制的话，别说冲出亚洲，就是拿个 WORLD CUP 也不成问题啊……

最近，在网上看到很多人关于投稿问题的看法，都说越写越没信心，杂志上一篇也没有登，每次拿到新来的《家》或《××》只有失望。我认为投稿只是一种爱好，而且是重在参与，要用平常心对待它，不要把它当成一种心理负担，大家就是图个交流，只要小编们看到了来信，能认真读一下，别把它如同废纸一般扔了就可以了。当然了，录用是好事。但是，关于是否录用本来就不是我们该管的事，像运动员要服从裁判一样，相信他们（你们）不会乱吹“黑哨”的啦。最后，我想问问关于榜首投稿限制字数是多少。其它的嘛，也就没什么了，下回再见。

§周文杰朋友说得真好，相比之下很多“撰稿人”的言行就太功利了。这也给小编们提出了更高的要求——真正的“公平执法”。“榜首”一定是指卷首了，字数在 1000 字左右为好。

【湖北 Crazy game girl 彭婵】我想我不能算是贵刊的一位老读者，每次看到其他读者得意洋洋地宣称“我是和《家游》一起长大的”云云，我又是羡慕又是悲伤，只叹息“相见恨晚”。但我是贵刊的忠实拥护者，不但自己买还鼓动别人去买，好东西要与大家分享嘛！

不过月底等待《家》出版的日子可真难熬，每天放学都跑到书店，搞得老板都不好意思了，一见我“飞”来就笑着说：“对不起啊小姑娘，还没到啊，明天再来吧！”所以各位小编行行好，明年能不能将杂志的发行日期提前几天，我恨不得《家》改成半月刊。不过凡事不能强求，如果改半月刊后变“水”了，那是读者不愿意看到的。

我非常喜欢“知己空间”，因为我是个女玩家，周围喜欢游戏的人也少。他们有的对游戏一窍不通，不知电脑游戏为何物；有的怕上瘾，有条件玩却敬而远之；有的甚至认为是低级趣味，不屑一顾（在我看来，一个人如果没有玩过电脑游戏这么美妙的东东，简直就是白活了！）。所以我很难找到志同道合的朋友；再说我又不像其他女孩子喜欢恋爱养成，我喜欢的是 FF 系列、《暗黑》这样的 RPG、A·RPG，或是像《生化》系列的冒险解谜游戏（我至今还在为《心跳回忆》在国内各排行榜上超过 FF7 而愤愤不平）。“知己空间”结束了我寂寞的单线式的游戏人生，可惜我现在还没有身份证，只好让自己又体验一次像等待 FF8 那样傻傻痴痴地等的滋味了！

其实我早就打算给贵刊写信了，现在那几封信还在电脑里呢！不过都没有写完，因为每次写的时候都会克制不住自己去玩游戏（不要怪我喔，电脑游戏的魅力太大了嘛）！所以这次我吸取教训，再也不用电脑写信了，还是用笔写安心些！^v^

有时觉得自己是个女玩家真的很可怜！电脑室我是再不想去了。有次和班上同学联机挑《帝国》，耳边尽是“哇！怎么还有个女孩子在这里！”“女孩子也喜欢玩电脑，还是即时策略呢！”之类的话，害得我不能专心作战，真是！还有次我去电脑城买《生化危机Ⅱ》，那人瞪着眼睛看我半天才冒出一句话：“小姐，这是个很恐怖的游戏，你不怕……？”每次我去买游戏别人都会把《心跳回忆》、《恋爱物语》堆在我面前，可惜我最不喜欢这类游戏。还有个家伙以为我什么也不懂，介绍我买当时被玩家臭骂的《江湖》，脸不红心不跳地说这个游戏多么多么经典，我都快气疯了！只好晚上抱着心爱的《家》独自叹息，毕竟在我最孤独的时候，还是《家》陪伴我，让我有到家的感觉。真的好感谢你们！现在大家都在呼吁支持国产游戏，而我却要大声疾呼：“支持一下女玩家吧！”

不好意思啊，乱七八糟地写了一大堆，什么该说的、不该说的也都说了。平时没人和我谈游戏，所以一有机会就没完没了。希望没有耽误你们宝贵的时间来听我在这里发牢骚。

§看个统计数字：今年第 1 期到第 11 期，《家》中共有 113 位朋友参加征友活动，其中女性 33 位，占 29%。怎么还少？那我也没办法……欢迎你加入“知己空间”吧，学生证是可以的。女玩家的确是一个较为特殊的群体，我所认识的女玩家们都非常有个性……（小声地）还有很强的女权主义倾向……支持是应该的，至于“大力”——现在的女孩子本来就没有几个会做饭了，呜呜……

【辽宁大连刘小畅】记得在下吗？那个在第 10 期杂志上露了露脸的“假小子”……先谢谢你，然后……救人一命胜造七级浮屠！

足智多谋的小马已猜的差不多了吧？一句“来信必复”引起轰动效应，信如雪片飞来，每天二十多封！在下喝了一个星期西北风，勒紧裤带买邮票，仍有百多封信热切地等待……在下低估贵刊的“收视率”了：(。请求阁下替在下向广大玩友说几句话：在下的经济、时间实在不允许“来信必复”了，因为已经发信约一百五十封。对不起各位热心玩友，大家若想找在下算帐，每周六在下在 chatroom.dreamer.com.cn 聊天室中以“大连女孩”之名恭候各位，时间为 7:00－8:00（因为在下只能去网吧）。最后再说一句“对不起”！

§我必须很严肃地提醒一下：“来信必复”可不是随便写的，尤其是那 29%……小店的客人很多哦！另外大连女孩没有写清楚是早 7 点还是晚 7 点，咋办？就默认为晚上罢。

河北承德的韩文浩朋友随信寄来了“酒钱”，真是一枚铜钱呢，谢谢赞助^_^！四川雅安的丁亚奇朋友寄来家乡的茶叶，打开信封幽香阵阵，唉，我怎么舍得喝呢？还有很多朋友在信里夹着贺卡、小工艺品或是亲手画的画，也常使用印有精美图案的厚厚的信纸。大家的情意实在令小编们十分感动，不过我想给大家提个建议：以后不要在信中夹带东西，信纸也最好普通些。毕竟邮费已经涨到一定程度，每月寄调查表就会花费不少，不要再超重了。

祝全国玩家千禧年快乐！

编 读 往 来

COMPUTER & GAME

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》"，职业、绰号（昵称）、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

邹仁芳（♀19）
星座：巨蟹
地址：上海市浦东新区东沟镇镇东 3 队 28 号
邮编：201208
征友留言：非常喜欢漫画、卡通和游戏，没有它们就觉得平淡乏味，没有意义；向往成为一个漫画家，但画技太烂。希望能和你结交，成为知心朋友。

侯珍珍（♀19）
星座：双子
地址：北京 1040 信箱
邮编：102209
征友留言：能与你切磋游戏是我的初衷；能与你遨游网络是我的荣幸；能与你探讨动漫是我的愿望；诚挚期待你的来信。

张倩（♀16）
昵称：VV
星座：天蝎
地址：湖北省武汉市二十七中学高二(3)班
邮编：430022
征友留言：VV 我是一个精通动、漫、GAME、MUSIC、棋、画六艺的 GIRL，特爱幻想，最大的愿望——变成 TIFA，"Cloud, you' re my hero!"还等什么？快来信吧！

闻晓渝（♀17）
地址：河北省华北石油中职校 096 号 王菲转
邮编：062552
征友留言：如果你有勇气将这份友情进行到底，那么就开始你我真诚的交流。

苏旎（♀17）
昵称：小泥点
星座：双子
地址：四川省攀枝花市瓜子坪攀钢职业中专 00 届财会大专班
邮编：617000
征友留言：就像候鸟／追寻生命的阳光／怀着对你的期盼／等待你的到来／我的朋友你听到了吗？

王菲（♀17）
地址：河北省华北石油中职校 096 号（至 2000 年 6 月）
邮编：062552
征友留言：美丽的梦想需不懈的努力，更需要你的支持与关怀，让我们一起为梦想的实现而打拼。

董清（♀19）
昵称：水水
星座：射手
地址：内蒙古包头市第九中学高三年级六班
邮编：014010
征友留言：我是一个性格开朗的女孩，喜欢结交四海的朋友。我对音乐情有独钟，对橄榄绿有一种特殊的感情。希望喜欢音乐的朋友和身着军装的护国卫士们与我联系，真心希望我们能成为好朋友。

商然（♂22）
地址：江苏省无锡市长庆路 23 号 603 室
邮编：214000
征友留言：床头堆满书，硬盘放满游戏，胃里填满泡面，脑子装满古怪想法，希望信箱里塞满你们的信。

崔斌（♂17）
昵称：911
星座：双子
地址：山东省济南市王府庄 376 号省邮电学校 9802 数通
邮编：250117
E－mail: Beckhamcui@ 163(263). net
OICQ: 175033
征友留言：喜爱 PC Game、Internet、POP Music，当然还有足球。一般在深圳之窗聊天，愿与和我年龄及爱好相仿的朋友结为知己。

李伟（♂21）
别名：暮枫
职业：军人（警校学员）
地址：广西柳州市武警水电学校三分队一排
邮编：545005
征友留言：无论你是男是女，是老是少，我都真诚地盼望你的到来。初入 PC 之道的我希望各位师兄师姐给予"提携"，使我更加快速的踏上由"菜"到"老"的升级路。

吴琼（♂19）
地址：北京 1011 信箱中国政法大学 2－98－4 班
邮编：102249
征友留言：本人是"游戏是通往电脑世界的捷径"这一命题的典型实例，因玩游戏而爱上电脑，以至于失去当初对游戏的感觉。各位朋友，欢迎来信。

李亚雄（♂25）
昵称：小李子
星座：双鱼
地址：河北省安平县时光钟表店
邮编：053600
E－mail: liyaxiong@ 263. net
个人主頁：http: //op2000. easthome. net
征友留言：我是个痴迷游戏者，上网的小虫子，酷爱电脑，希望学到更多的电脑知识，愿能结识远方的朋友，欢迎各位大侠来信指教交流。

周航（♂20）
生肖：羊
地址：广西南宁市衡阳西路 2 号
邮编：530004
征友留言：生性活泼开朗的我，愿意结交天南地北的朋友，愿和各《家游》的爱好者共同进步。等着你的信，也许你就是我的知己。

1999 年第 10 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：灰色墓地
2. 攻略手记：泰伯利亚之日联机对战技巧（不欣赏文章第 10 位）
3. 特别企划：正版与盗版（不欣赏文章第 14 位）

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：灰色墓地
2. 特别企划：我就是我晶晶亮（最欣赏文章第 7 位）
3. 硬件兵工厂：别了，声卡（最欣赏文章第 19 位）

读者认为最好的彩页：泰伯利亚之日

读者最喜欢的 3 个栏目：
①攻略手记②佳作赏析③硬件兵工厂

读者不喜欢的 3 个栏目：
①阶梯教室②网络港口③文渊阁

1999 年第 10 期幸运读者名单

重　庆 李　哲　北　京 童　洁
北　京 张晓峰　山东青岛 张身桹
北　京 徐长乐　天　津 王　海
四川成都 羊俊州　吉林长春 陈呈成
广东广州 伍　骏　河南焦作 王　璐
广西梧州 伍　誉　陕西西安 陆毓佳
辽宁沈阳 沈　阳　河北秦皇岛 庞鹏
河北张家口 李沈斌

1999 年第 11 期广告意见征答获奖名单

广西柳州 董　根　上　海 尹建恒
天　津 张晓楠　广东云浮 钟子权
天　津 刘　磊　北　京 王　博
湖北潜江 谭　伟　北　京 朱　伟
辽宁沈阳 姜　涛　河北张家口 刘晓哲

这里有超越经典的经典！

每一款游戏
都是空前的创意集锦
让您成为 万王之王
让您重返 梦中家园

这里有百战百胜的要诀！

真正的玩家
会痴心对待每一款游戏
因此才有这样一本
千锤百炼的心得集结

这里有纵横网路的指南！

网路的时代
就有那么一条跨越时空的捷径
这是我们的探索
用我们的视角浓缩世纪的风

《家用电脑与游戏机》世纪增刊，正文 192 页，彩色 8 页，定价 15 元
全国各地书报点发行，即将上市、敬请关注
邮寄订购（平寄免邮费）：100037 北京 813 信箱 邮购部

国内统一刊号:CN11-3295/TP

定价:6.80 元